GRALIŚMY W SYPHON FILTER 3, WIPEOUT FUSION i AIRBLADE

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

PAŹDZIERNIK 2001 (10/2001) CENA 6.42 ZŁ (W TYM 7% VAT)

36

SPACEWORLD

MARIO SUNSHINE i nowa ZELDA! SOUL CALIBUR 2!
Nowe gry na Gamecube i echa japońskiej premiery

RECENZJE

Alien Front Online • This Is Football 2002
Sheep, Dog and Wolf • Ooga Booga • Rune
Extreme-G III • Silent Scope 2 • i inne

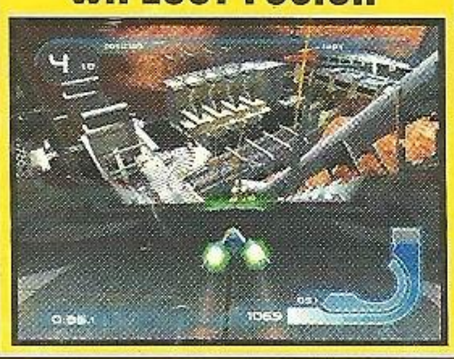
SZEŚĆ KONKRETNYCH OPISÓW

Dragon Raiders
Dave Mirra BMX 2
Skies Of Arcadia
Soldier Of Fortuune
Sayuki - Journey West

Devil May Cry

Recenzja, pełny opis z sekretami i wywiad!

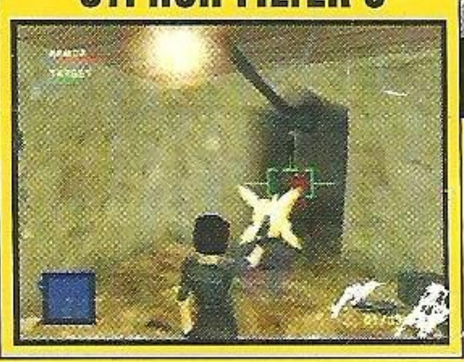
WIPEOUT FUSION



TONY HAWK 3 PSX

RESIDENT EVIL 1 GCN!

SYPHON FILTER 3



Independent Press
10
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 150[illegible] - INDEX 345342

NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA®

Świat Elektroniczne Rozrywki

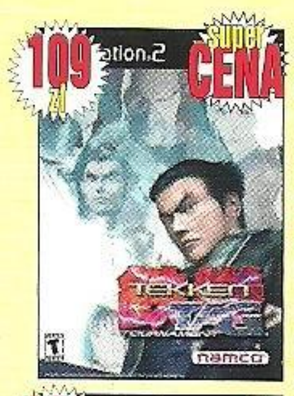
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!

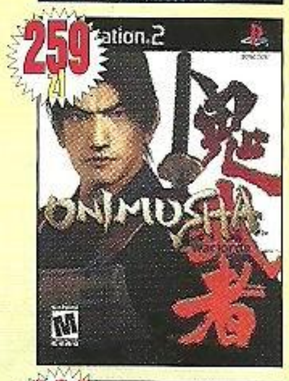
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

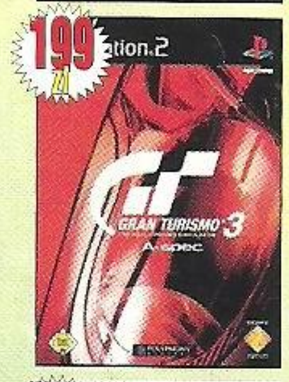
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

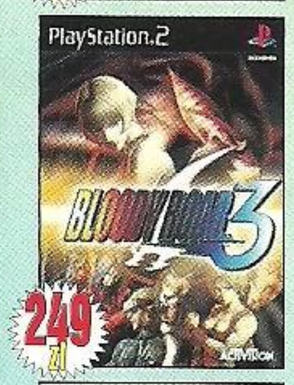
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: **www.ultima.pl**
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 **e-mail: ultima@ultima.pl**
00-867 Warszawa **pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00**

PLAYSTATION 2

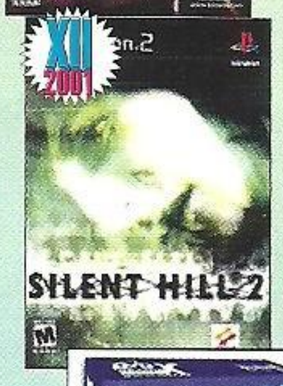


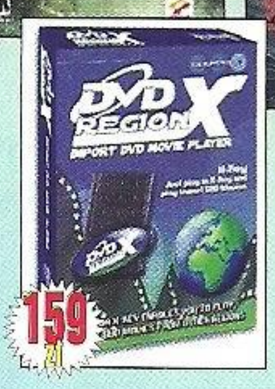






AQUA AQUA	149
ARMORED CORE 2	249
ARMY MEN: GREEN ROGUE	259
BOUNCER	199
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	tel.
DEAD OR ALIVE 2	249
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	249
DRIVING EMOTION TYPE–S	249
EXTERMINATION	199
EXTREME G3	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	269
F1 RACING CHAMPIONSHIPS	249
FIFA 2001	269
GRAN TURISMO 3	199
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO	249
KESSEN	269
KNOCKOUT KINGS 2001	269
MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	249
MOTO GP	199
NBA HOOPZ	249
NBA LIVE 2001	269
NBA STREET	259
NHL 2001	269
ONI	199
ORPHEN	249
POOL MASTER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RIDGE RACER 5	109
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN	199
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	109
TIME SPLITTERS	269
UNREAL TOURNAMENT	199
X SQUAD	269
ZONE OF ENDERS	249

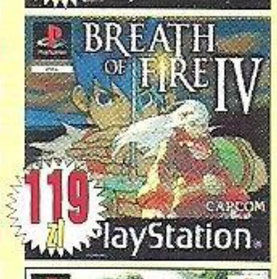


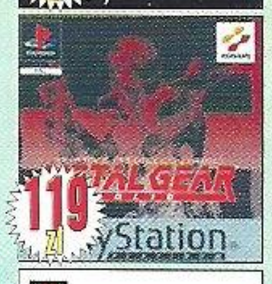


Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 +GT3	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Kabel SVHS	39
Kierownica GT Force Logitech	499
Memory Card 8MB Sony	179
Memory Card 16 MB Datel	199
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	199
Podstawka pod konsolę	39

PLAYSTATION

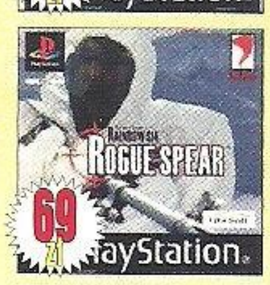


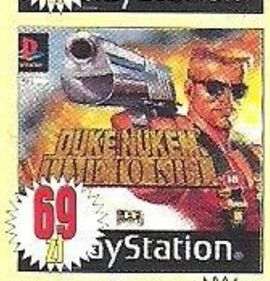


ALADDIN NASIRA'S REVENGE	189
ALIEN RESURECTION	189
BLADE	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	189
COLONY WARS RED SUN	129
CRASH BASH	199
DARKSTONE	199
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DINOSAUR	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	199
F1 WORLD GRAND PRIX	199
FEAR EFFECT 2	199
FIFA 2001	199
FINAL FANTASY 9	279
FRONT MISSION 3	199
GEKIDO	199
GHOUL PANIC	169
G–POLICE: WEAPON OF JUSTICE	149
GRIND SESSION	169
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	129
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
JADE COCOON	149
K–1 GRAND PRIX	129
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGEND OF LEGAIA	89
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDAL OF HONOR 2	189
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2001	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	119
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
THE ROAD TO EL DORADO	189
THE WORLD IS NOT ENOUGH	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
TRASHER SKATE & DESTROY	149
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COLIN McRAE RALLY 2.0	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109





GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MILLE MIGLIA	119
MOTO RACER 2	119
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWKĆS PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99

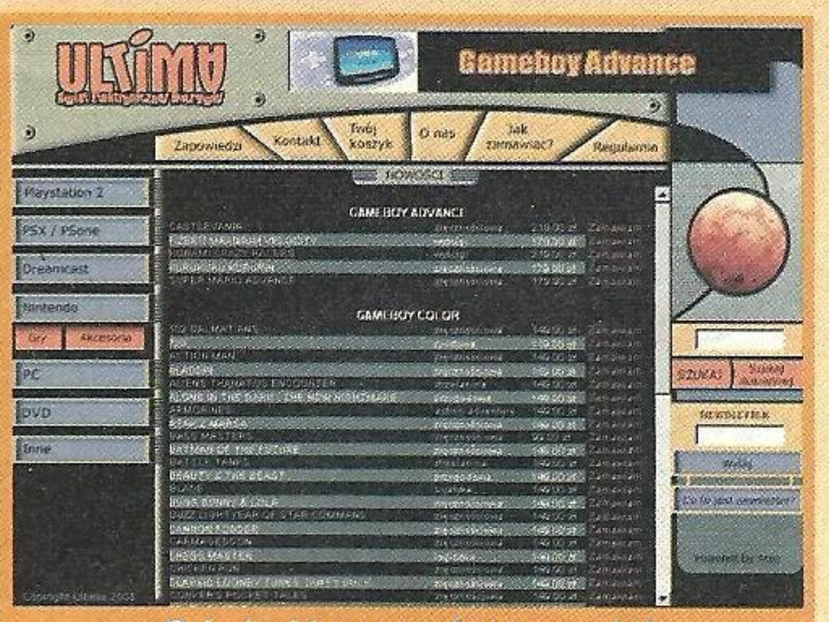
Value:

ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA: LONDON	69
GTA 2	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
UEFA STRIKER	69
WAR OF THE WORLDS	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz SONY	139
Pal converter	49

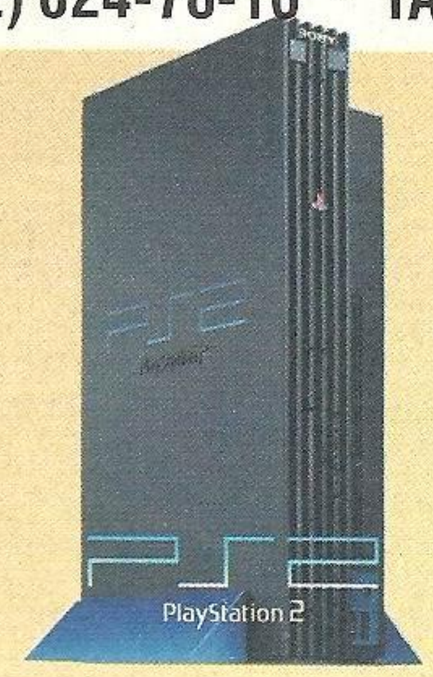
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna, zawsze najświeższa, zawsze aktualna, oferta 24 godz./dobę, 7 dni w tygodniu.



+

Tylko w październiku Tylko w ULTIMIE

pilot gratis !

+

gra-niespodzianka gratis !

pokrowiec gratis !

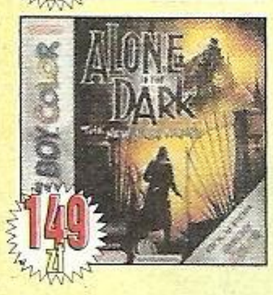
PC–>PSX Converter 89
PC–>PSX USB Converter.....89
RFU Adapter.....39
RGB + AV cable 19.90
Screen Station.....619
Standard Pad.....29.90

DREAMCAST

COASTER WORKS.....199
CONFIDENTIAL MISSION 199
CRAZY TAXI 2 199
DEAD OR ALIVE 2 239
FUR FIGHTERS.....199
JET SET RADIO 149
MARVEL vs CAPCOM.....199
METROPOLIS STREET RACER.....149
OUTTRIGGER 199
PHANTASY STAR ONLINE 149
QUAKE 3 ARENA.....149
RAYMAN 2.....199
SHENMUE.....239
SONIC ADVENTURE 2.....199
SOUL CALIBUR 99
SPIDERMAN.....149
UNREAL TOURNAMENT 199
VIRTUA TENNIS.....219
WORMS ARMAGEDDON.....199

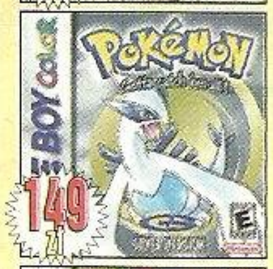
Akcesoria:

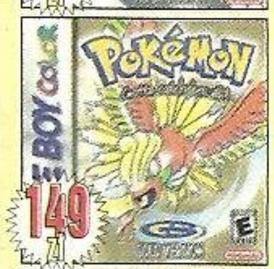
Konsola Dreamcast +gra 499
AV Cable 59
Bio gun.....129
Joypad Dreampad 79
Joypad oryginalny 129
Karta pamięci 1MB 59
Karta pamięci 2MB 79
Karta pamięci 4MB 99
Karta pamięci 4MB + transfer cable 119
Karta Pamięci oryginalna 129
Kierownica Interact (zawiera pedały) 199
Kierownica oryginalna.....159
Klawiatura 159
Myszka.....129
N–PAL Convertor.....99
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) .99
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC.....149
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC).....99
Vibration Pack – nieoryginalny 59

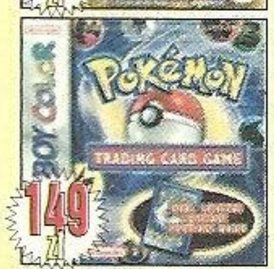


GAMEBOY COLOR

ACTION MAN.....149
ALADDIN.....149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE ..149
ARMORINES.....99
BLADE.....149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND ...149
CANNON FODDER 149
CHICKEN RUN.....149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK..149
CONKER'S POCKET TALES.....149
DE JA VU 1&2.....99
DONKEY KONG COUNTRY.....159







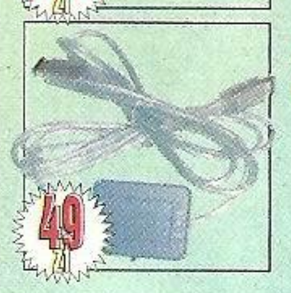
DROGA DO EL DORADO 149
EARTH WORM JIM 99
GTA 149
GTA 2.....149
HUNTIN 'N FISHIN.....99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE.....149
INSPECTOR GADGET.....149
KONAMI COLLECTION IV 149
KSIĘGA DŻUNGLI 149
MARIO GOLF.....149
MARIO TENNIS.....149
METAL GEAR SOLID.....149
MICKEY'S RACING ADVENTURE 149
NHL 2000 149
PERFECT DARK.....159
POKEMON BLUE 129
POKEMON GOLD.....149
POKEMON RED 129
POKEMON SILVER 149
POKEMON TRADING CARD GAME.....149
POKEMON YELLOW 139
PURE RIDE.....99
RAINBOW SIX.....149
READY TO RUMBLE 149
ROAD RASH.....149
ROBIN HOOD.....149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN 149
SHREK 149
SPEEDY GONZALES 149
STAR WARS EPISODE I RACER.....159
SUPER MARIO BROS DELUXE.....149
THE MUMMY.....149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR.....149
TOCA TOURING CAR.....149
TOMB RAIDER.....149
TONY HAWK PRO SKATER 2.....149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL 149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES.....149
TUROK RAGE WARS 149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS ...149
WARIOLAND 2 149
X–MEN MUTANT ACADEMY 149
X–MEN MUTANT WARS 149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR.....299
RUMBLE PACK 59
POWER PACK (zasilacz + akumulator).....49
HANDY POWER KIT II 49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI).....29.90
CAMERA GAMEBOY.....189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC.....29.90
5 w 1 – ZESTAW.....129
LINK CABLE 29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM .29.90
GAMEBOY LIGHT.....19.90

NINTENDO

BANJO TOOIE .....tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY .....tel.
HEXEN 69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE .....tel.
MARIO PARTY 2.....249
OPERATION WINBACK 269
PERFECT DARK.....229



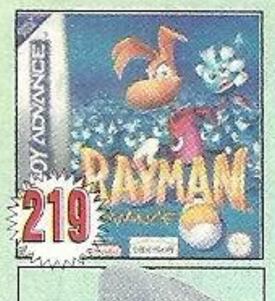
POKEMON STADIUM .....tel.
POKEMON STADIUM 2 .....tel.
RAINBOW SIX.....199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO .....tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON.....99
ZELDA: MAJORA'S MASK.....279

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS.....179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....219
CASTLEVANIA.....219
F-ZERO.....179
GT CHAMPIONSHIP.....199
JURASSIC PARK 3 219
KONAMI KRAZY RACERS 219
KURU KURU KURURIN 179
MARIO KART.....179
RAYMAN ADVANCE.....219
SUPER MARIO ADVANCE 179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 219
TOP GEAR GT 199
TWEETY MAGICAL GEMS.....199

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE 489
Pokrowiec 29,90
Link Cable 49
Link Cable Nintendo.....69
Link Cable GBA<–>GBC 49
Lampka.....29,90
Pudełko na gry 29,90
Uchwyt.....39,90
Lupa na ekran z podświetleniem 39,90
Zasilacz + akumulator.....59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej .49,90



Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 36 październik
(10/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Redaktor
Marcin Sikora

Zespół Redakcyjny
Łukasz Bura
Anek
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krasz Bandykot

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
tel / fax: (0-22) 654-15-32

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz
G-Ash: My family of koz ;)
Asik, Olek, Klu, Do - love ya all!
Wszyscy moi ludzie za pomoc i poświęcenie. Grab, Mar, Nol - jesteście najlepsi.
Banan za wszystko.

CZEŚĆ!

DEVIL MAY CRY to kolejna po GT3 przełomowa gra na czarną konsolę Sony. Już nic nie będzie takie, jak wcześniej. Po niezapomnianych chwilach spędzonych z tym killerem zmieniły się nasze wymagania względem gier, zmieniły się kryteria ocen, wreszcie zmieniły się oczekiwania. Szacunek, olbrzymi szacunek dla Capcom. Każdy prawdziwy fan gier video powinien przynajmniej zobaczyć Dantego w akcji.
Z innej beczki: dzieją się niesamowite rzeczy. Japońska premiera GameCube okazała się... Porażką? Bo chyba inaczej nie można tego nazwać. Więcej informacji znajdziecie w stosownym artykule, ale ciekawi mnie jedno: jeśli Nintendo ma kłopoty ze sprzedażą swojej nowej konsoli w Japonii, to jak wielkie wyzwanie stoi przed Microsoftem? Będzie im ciężko, nawet jeśli Xbox zoferuje na starcie dobre gry...
A może to właśnie Sega miała rację wycofując się z produkcji konsol i prędzej czy później ten sam los czeka Nintendo? Amerykańska premiera GCN da nam część odpowiedzi na to pytanie. Miłej lektury.

Gulash

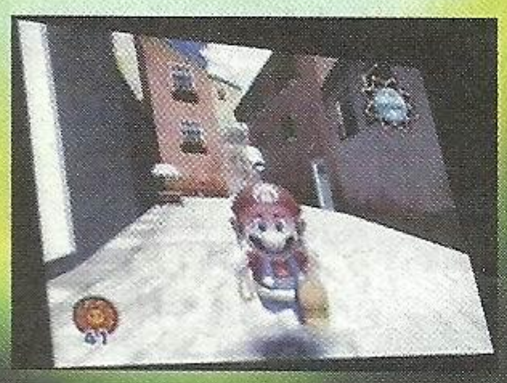
Devil May Cry

**Sprawdźcie grę, która nami naprawdę wstrząsnęła. Tym razem 600 tysięcy Japończyków nie pomyliło się w wyborze. Przed wami Dante i jego piekło, Dante i jego spluwy... Po prostu Dante!
Megarecenzja, wywiad z autorami oraz poradnik.**

strona 39

Spaceworld

Spaceworld to coroczna wystawa Nintendo, podczas której firma prezentuje swoje nowe gry, a czasem nawet i konsole. Tak było i w tym roku. Specjalni goście to Link i Mario. Czy wielkie ,,N" mimo fatalnego startu wyjdzie na prostą?



strona 24

Zajawki

**Trzy gry, na których przez długi czas próbowaliśmy położyć swoje ręce to SYPHON FILTER 3, AIRBLADE i WIPEOUT FUSION.
Udało się. Graliśmy w robocze wersje tych gier. A AIRBLADE po prostu rządzi.**

strony 10, 14, 16

PORADNIKI

Mocna liczba: sześć sztuk. DEVIL MAY CRY i DAVE MIRRA FREESTYLE BMX na PlayStation 2, SAYIUKI na PSX oraz SKIES OF ARCADIA, SOLDIER OF FORTUNE i DRAGONRIDERS na Dreamcasta. Ostro.

strona 54

Alien Front Online
- str 30

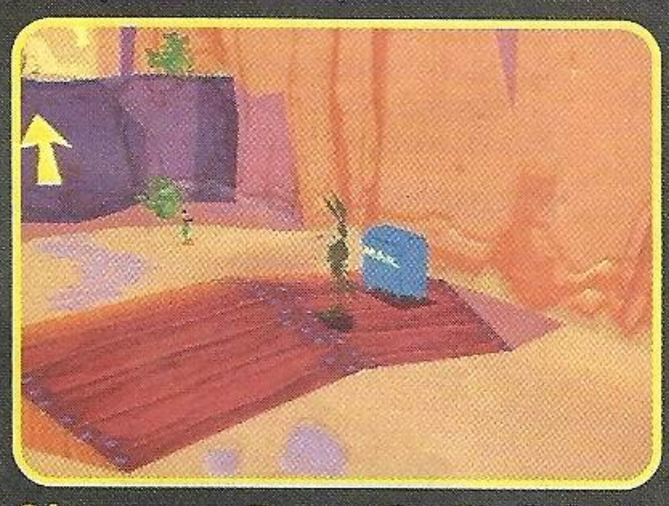
Najnowsza strzelanina na Dreamcasta. Zalety? Wady? O.G.!

Dave Mirra Free BMX 2
- str 48

Dave Mirra powraca, aby żuć gumę i kopać tyłki. Nolster rozpływa się.

Extreme-G III-
str 36

Superszybkie wyścigi futurystycznych motorków debiutują na PS2. A jak w praktyce? Marcel sprawdza.



Sheep, Dog & Wolf
- str 52

Niesamowita gra na PlayStation. Przynajmniej tak twierdzi Grabarz.

Dark Cloud
- str 51

Nie wierzymy własnym oczom. Pierwszy erpeg na PlayStation 2, który się do czegoś nadaje. BiG celuje...

news

Premiera GAMECUBE 06
AIRBLADE 10
SYPHON FILTER III 14
WIPEOUT FUSION 16

importy

CAPCOM vs SNK 2 22
REAL ROBOT REGIMENT 21
SHENMUE 2 23
TIME CRISIS 2 21
ZERO GUNNER 21

raport

ECTS 2001 19
SPACEWORLD 2001 24

recenzje

ALIEN FRONT OLNINE 30
BARBIE EXPLORER 31
CROSSROAD CRISIS 34
DARK CLOUD 51
DRAGON BALL Z: THE FINAL BATTLE 32
DRAGON RIDERS 50
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 38
DEVIL MAY CRY 39
EUROPE RACER 32
EXTREME-G 3 36
GADGET RACERS 28
HIDDEN INVASION 28
LOUVRE THE FINAL CURSE 34
MADDEN NFL 2002 34
MARY KATE & ASHLEY CRUSH COURSE 32
MINISTRY OF SOUND 35
NICK TOONS RACING 32
NFL GAMEDAY 2002 34
OOGA BOOGA 49
PARIS-DAKAR RALLY 37
RAYMAN BRAIN GAMES 31
RESIDENT EVIL CODE VERONICA X 28
SAYIUKI JOURNEY WEST 48
SEGA BASS FISHING 2 33
SHEEP, DOG & WOLF 52
SILENT SCOPE 2 33
SKYDIVING EXTREME 31
SPEC OPS: COVER ASSAULT 31
TEAM ROCKET RESCUE 32
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN 37
THE BOMBING ISLANDS 31
THIS IS FOOTBALL 2002 29
TIN TIN DESTINATION ADVENTURE 35

help!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 56
DEVIL MAY CRY 70
DRAGON RAIDERS 54
SAIYUKI 58
SKIES OF ARCADIA 63
SOLDIER OF FORTUNE 59
TIPS & TRICKS 71

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
COOL STUPH 82
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
POCKET 60

Transmisja

36

NEWS

CZYŻBY PORAŻKA? ODKRYWANIE KOŁA, czyli Gamecube jest już w Japonii!

Czy nie odnosicie wrażenia, że premiera najnowszej konsoli Nintendo gdzieś Wam umknęła? Że nie wygląda się jej z takim zapałem? Że do niej nie ciągnie? Że umknęły Wam tytuły startowe tej konsoli? Tak sądzicie, a nie wiecie co się wyrabia w Japonii!

NADZIEJA MATKĄ...

Nintendo musiała wypuścić nową konsolę. Znów wylądowała na szarym końcu - po Sony i Sedze. W międzyczasie Dreamcast zaczął spadać z rynku i pojawił się daleki konkurent - Microsoft. Ale komu oni chcą zagrażać? Pionierom konsol? Posiadaczom grubych dziesiątek procentów rynku gier na świecie? Pojawia się projekt nowej konsoli. Po długich trudach i znojach, w końcu dociera do nas jej nazwa: Nintendo Gamecube, czyli NGC. Cały świat zamiera w oczekiwaniu! Jak zaskoczy nas Nintendo tym razem? W końcu mamy pierwsze obrazki konsoli, która... mówiąc najoględniej wygląda jak toster. Ale nic to! Zapowiedzi gier. Oczywiście Mario i jego kumple, jakieś zręcznościówki dla dzieciaków i wreszcie - ostatnio - RESIDENT EVIL. Przepotężna konsola. Oto jednak nadchodzi dzień 14 września 2001. Kulminacja kampanii reklamowej w całym kraju. Siania plotek i rozwiewania ich. Po druzgocącej premierze GameBoya Advance. Po ogłoszeniu, że jak ma się GBA, trzeba będzie kupić NGC, żeby w pełni się bawić grami.

14 WRZEŚNIA...

Niemal w ostatnim momencie, nie wiedzieć czemu, z 500 000 konsol na tak zwany pierwszy rzut, pojawia się tylko 450 000. Co z resztą? Liderzy Nintendo odpowiadają: „To zgodne z polityką sprzedaży tego produktu i przewidywaniami. Spokojnie.". Ale nikt się nie uspokaja.
Gamecube pojawia się na pokaźnych standach w największych sklepach w Japonii. Sklepy z obawy o życie pracowników zaczynają sprzedawać go nawet nieco wcześniej, już od rana. Coś jednak nie gra. Sprzedawcy, którzy jeszcze niedawno uciekali do domów po ciężkim dniu premiery GBA, teraz spoglądają na siebie ze zdziwieniem. Kolejki przed sklepami tworzą głównie Ci, którzy złożyli wcześniej zamówienia przedsprzedarzy. Kolejki? No, powiedzmy. GBA, ani PS2 o czymś takim nie słyszało - po dwadzieścia osób przed progiem sklepu? Większość z nich to obcokrajowcy, którzy przyjechali tu po zakup ciepłego sprzętu. Wszyscy chętni dostają swój towar. Nie braknie dla nikogo. Po południu sklepy są niemal zupełnie opustoszałe. Sprzedawcy oglądają towar. Towar smutno spogląda na sprzedawców. Nie jest dobrze. Pracownicy Sony zaczynają sobie żartować: „Oto fan Nintendo!" - przesyłają sobie przez internet zdjęcia pięćdziesięcioletnich dziadków z wąsami a la Mario.

PUSZKA PANDORY

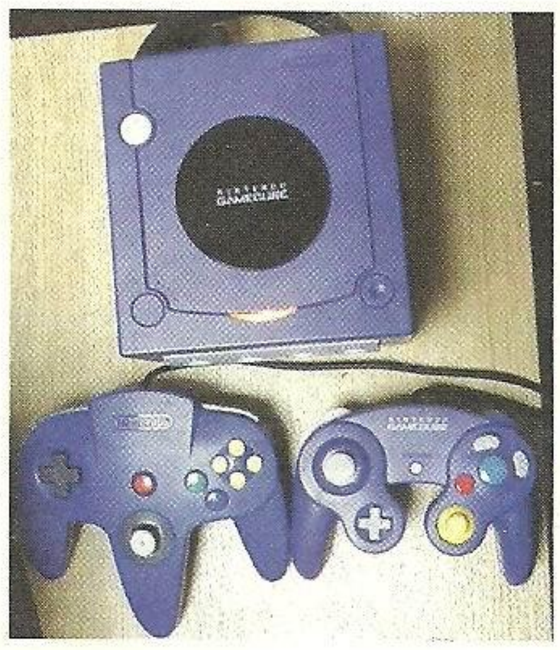
Co to takiego ta Gamecube? Ci, którzy śledzą nasze refleksje na jej temat, wiedzą już jak wygląda. Dopowiemy kilka nowości. Po pierwsze NGC nie jest wielką konsolą. Wzięta w ręce jest doprawdy mniejsza, niż się wydawała. Po wtóre jej joypady są nad wyraz delikatne. Są tak delikatne, że trzyma się je całe niemal w palcach, a nie w zagłębieniu dłoni. Niesamowite. Drgania też od nich jakieś takie lżejsze.
Płyta z grą do NGC jest znacznie mniejsza od standardowego formatu CD, jaki znamy. To kolejny antypiracki wybieg Nintendo. W Nintendo 64 - starej konsoli, mieliśmy cartridge, teraz minipłyty (ale nie minicd). Dobra. Co oprócz tego? Są trzy tytuły startowe. Pierwszy z nich, to LUIGI'S MANSION - zręcznościówka, która już po pierwszych playtestach wykazała, że potrafi znudzić testera po dwudziestu minutach. Drugi tytuł, to WAVE RACE: BLUE STORM - remake starego hitu z Nintendo 64, lekko podciągnięty graficznie. Niestety - i skutery wodne i sama woda są do bólu plastikowe. Trzeci tytuł, to SEGA'S SUPER MONKEY BALL - gra logiczna. Trzy tytuły. Znaleźliście coś dla siebie? Czy sądzicie, że wielu ludzi znalazło?

KATASTROFA!

Maskowaniu nie ma końca. Niejeden serwis informacyjny poda Wam na tacy informacje o tym, że nie jest źle. Że „wszystko według planu". Ależ ten plan musiał być makabryczny.
Trzy pierwsze dni - szacunki Nintendo na sprzedaż 450 000 sztuk okazały się nietrafne. Z początku wydaje się, że „poszło" jakieś 300 000. Potem zyski liczą sprzedawcy i pada liczba, która popchnie pewnie niejednego pracownika Nintendo na tory tokijskiego metra: 178 352 sztuki. Sayonara.
A gry? Co z grami? SUPER MONKEY BALL - ponad 22 000 sztuk. WAVE RACE - niewiele więcej. LUIGI'S MANSION - 137 000. Co to oznacza? Japońskie sklepy nie sprzedały nawet połowy towaru po hucznej przemierze!
A będzie jeszcze gorzej! Tzw. Wielka ósemka producentów gier (Nintendo, Sega, Sony, Namco, Capcom, Konami, Square, Enix) straciła kupę kasy tylko przez to, że Giełda Nowojorska zamknięta była po ataku terrorystów na World Trade Center. Kupę kasy... Łatwo powiedzieć... Siedemnaście i pół miliarda funtów!!!
Co to oznacza dla przemysłu? Zobaczymy. Refleksje cisną się same.
1. Gdyby nie GBA, to Nintendo...
2. Widzi to Bill Gates i...
3. Widzi to Sony i...
4. Co się stanie z ludźmi odpowiedzialnymi za projekt NGC, a zwłaszcza jego marketing?...
5. Czy NGC dotrwa do premiery w Europie?

SMAK RZECZY, KTÓRE NADEJDĄ

Jest jeszcze szansa. Gamecube silny jest produktami, które dopiero mają nadejść. Cała seria Resident Evil i kolejne części ukażą się tylko i wyłącznie na tę konsolę. Po wtóre takie tytuły jak ROGUE LEADER - symulator ze świata Gwiezdych Wojen, czy STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET są wręcz skazane na sukces. Ale to nie wszystko. Gry, które połączą GBA i NGC też nie dźwigną na swoich barkach wszystkiego. Proszę Państwa na pytanie o to co załatwiło tę dobrą wszak konsolę, odpowiedź jest tylko jedna: brak gier. I dlatego nie stawiajmy na niej krzyżyka. Może nadchodzące tytuły sprawią, że statystyki w firmie Nintendo znów skoczą. Wszak przecież jeszcze Gwiazdka przed nami! A może poszli do lasu? Gdybać można długo - czas pokaże.



Porównanie wielkości konsoli i płytek - zauważcie, że gabaryty GCN są zbliżone do...Pada do Nintendo 64!

Sprzedaż poprzednich konsol po premierze

Premiera Playstation2 w Japonii: na pniu schodzi niemal 980 000 sztuk.
Premiera Playstation2 w USA: przez pierwszy weekend: 500 000 sztuk.
Dzień premiery GameBoya Advance w Japonii: 650 000 sztuk. W jeden dzień!
Premiera Nintendo 64: 350 000 sztuk w sześć dni.
Premiera Sega Dreamcast: 372 000 w cztery dni (po tygodniu 410 000, po dwóch 500 000).
Premiera PlayStation: cztery miesiące i 500 000 sztuk sprzedanych.
Nitendo 64 po dwóch miesiącach osiągnęło sprzedaż 500 000 sztuk.
Spójrzmy prawdzie w oczy: Gamecube sprzedaje się gorzej niż stare konsole, z czasów, w których rynek był znacznie mniejszy od tego, jaki mamy teraz!

Prognozy Nintendo odnośnie sprzedaży Gamecube

W Japonii...
Wrzesień 2001: 500 000 sztuk. Październik 2001: 100 000 sztuk
Listopad 2001: 200 000 sztuk Grudzień 2001: 600 000 sztuk
RAZEM według obliczeń: 1 400 000 sztuk do Gwiazdki.

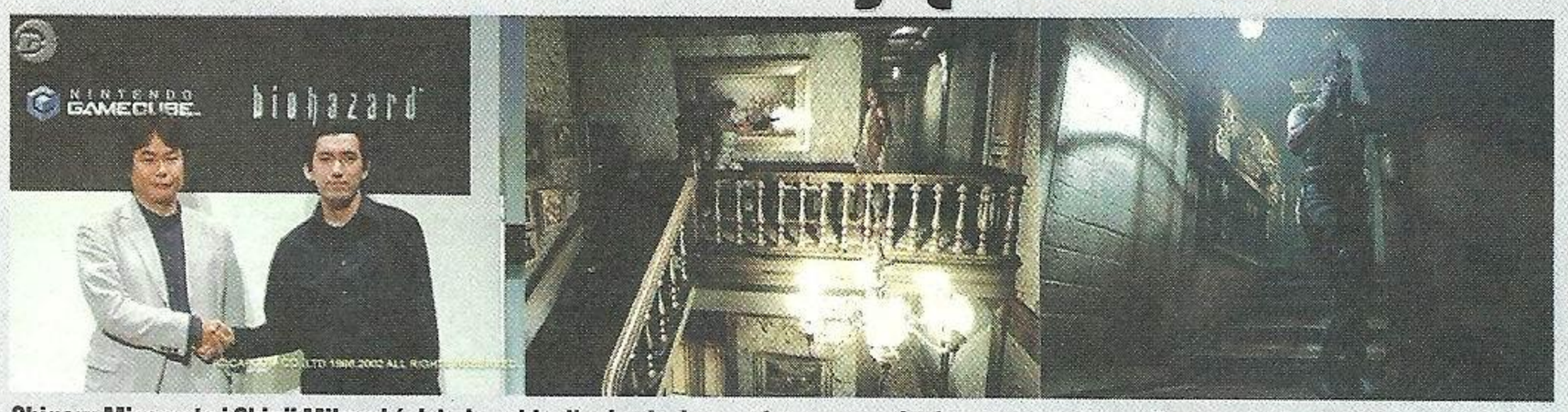
W USA...
Do końca 2001 roku: 1 100 000 sztuk.

RAZEM NA RYNKU ŚWIATOWYM DO KOŃCA 2001: 2 500 000 sztuk. Czy się to uda?!

GAMECUBE RESIDENT EVIL

Zombiaki atakują Nintendo!

Mamy dla was bardzo ważną wiadomość, która zależnie od punktu widzenia może być dobra lub zła. Zła (bardzo!) jest dla wszystkich maniaków serii RESIDENT EVIL, którzy mają PS2 - nie zobaczą więcej capcomowskich zombiaków. Dobra (bardzo!) jest dla tych, którzy już w skarpecie zaczęli chomikować kasę na Gamecube. Wieści te nadeszły 12 września, gdy na konferencji prasowej Shinji Mikami (twórca serii RE) z Capcom i Shigeru Miyamoto (czy trzeba go przedstawiać?) z Nintendo ogłosili przenosiny całej (!) serii i to jako exclusive (!!) na nową konsolę wielkiego „N" (!!!). Tak więc żaden z REmake'ów i nowych części tej serii nie ukaże się na innej konsoli next-gen.
Nintendo naprawdę przywaliło z grubej rury... Seria RE napewno popchnie NGC na szczyty popularności. Podczas konferencji powiedziono oczywiście wiele miłych słów o tym, jak to wszyscy wierzą we wspaniałą, owocną współpracę i bardzo cieszą się na myśl, że będą wspólnie tworzyć od nowa serię RE.
Od razu zapowiedziano dwa nowe tytuły: RESIDENT EVIL 0 (miał się ukazać na N64 ale przeniesiono go na NGC), akcja którego toczyć się będzie przed wydarzeniami w Raccoon City z RE1 i RESIDENT EVIL 4, ale o nim nic jeszcze nie wiadomo. Oczywiście oprócz tego, że powinien być najlepszy, najładniejszy, najstraszniejszy z całej serii.
A cały plan wydawniczy serii RESIDENT EVIL/BIOHAZARD na NGC wygląda tak: w marcu 2002 pojawi się odświeżony RE1, niedługo potem RE0, a dalej lecieć będzie już po kolei, czyli: RE2, RE3 Nemesis, RE CODE VERONICA i na końcu RE4.
Wszystkie części tej serii, które ukazały się na innych platformach mają być poprawione pod względem grafiki. Jak na razie więcej wiadomo tylko o RE1. Jest porażający! Przepiękna grafika: duże i bardzo dokładne modele postaci, fantastyczne tekstury, rewelacyjne oświetlenie i cieniowanie (liczone w czasie rzeczywistym).
Wszystko to buduje tak przerażający klimat że odradzam samotne granie w ciemnym pokoju. Nawet tyk, którzy znają RE1 na pamięć. Dokładniejszych informacji o kolejnych częściach jak na razie nie ma, ale damy wam znać jak tylko pojawią się jakieś nowe wieści. Jest za to masa obrazków z RESIDENT EVIL na Gamecube.



Shigeru Miyamoto i Shinji Mikami ściskają sobie dłonie obwieszczając porozumienie całemu światu... Rany, co oni zrobili?!

Ale sami musicie przyjąć, że grafika jest po prostu niesamowita. Spójrzcie tylko na tego zombiaka z lewej walczącego z Chrisem ...

Zamieszczony w Internecie zwiastun przyprawił nas o dreszcze... Ta gra wygląda przerażająco! Na pewno wzrośnie sprzedaż GCN.

PLAYSTATION 2 SPY HUNTER

Może i stare, ale jare!

Zapewne większość z Was nie pamięta czasów późnego Spectrum lub wczesnego Atarii (jak kto woli), ale możecie wierzyć mi na słowo - były takie, a nawet charakteryzowały się wylewem interesujących gier. Mimo, że w porównaniu z dzisiejszymi konsolami tamte gry odstraszały grafiką i żenowały pod względem oprawy dźwiękowej (patrząc z perspektywy dzisiejszych czasów) to praktycznie każda z nich była czymś nowym. Teraz programiści wolą korzystać ze sprawdzonych pomysłów i nie ryzykować nowatorskim podejściem do sprawy. Przykładem tego jest właśnie SPY HUNTER.
Zasady gry są proste - wsiadamy za kierownicę samochodu, który jest ponadto motorówką, skuterem wodnym lub motorem (w zależności od formy jaką przybierze) i ruszamy na misję pełną szybkiej jazdy i strzelania.
Podczas tej „wycieczki" odwiedzimy Panamę, Key West, Anglię, Niemcy, Francję, pustynię na Środkowym Wschodzie (po ataku na WTC coraz mniej prawdopodobne) oraz Wenecję.
Celem naszej podróży będzie doszczętne zniszczenie międzynarodowej korporacji o budującej nazwie NOSTRA.
W odróżnieniu od starej wersji gry, nowy SPY HUNTER dostanie pełną szczegółów, można powiedzieć wypasioną, grafikę oraz dźwięk odpowiadający dzisiejszym standardom. Nie zmieniono za to założeń gry i chwała chłopakom z Midway za to.
Zapowiada się bardzo przyjemna, zręcznościowa gierka, która powinna się Wam spodobać. Mieliśmy okazję testować ją na E3 i przypadła nam gustu. Po prostu niezły kawałek ostrej jatki przy użyciu wielofunkcyjnego pojazdu.
Termin - listopad lub grudzień 2001.

PLAYSTATION 2 THE MUMMY RETURNS

Argh... Imhotep... Imhotep...

Rzecz dzieje się w 1933 roku. Młody Rick O'Connel poślubił niejaką Evelyn i razem zamieszkali w Londynie. Mają syna imieniem Alex. Dzięki nieszczęśliwemu zbiegowi okoliczności powracają na Ziemię Imhotep i Scorpion King. Kto wygra walkę o nieśmiertelność? Ci z Was, którzy oglądali już film „Mumia powraca" wiedzą kto wygrał. Tym razem jednak, za sprawą UNIVERSAL STUDIOS sami będziemy mogli rozstrzygnąć o losach bohaterów. Kwestią czasu – przyznacie sami – była data premiery gry na podstawie scenariusza drugiego filmu o Mumii. Ten moment właśnie nastał. Platformą docelową jest Playstation 2, a miesiącem wydania – Listopad. Co ma nas zaskoczyć? Gdyby słuchać autórów gry – niemal wszystko. Od wstrząsająco dokładnej grafiki, przez animację scenerii, po zwiedzanie lokacji w Londynie, Kairze i ruinach Hamunaptry. Nie wierzmy im jednak bezgranicznie. Co innego z fabułą. Otóż ciekawostką będzie fakt, iż wcielimy się w dwie postacie (do wyboru). Jeśli postanowimy zagrać jako Rick – naszym celem stanie się ocalenie Alexa, pokonanie Króla Skorpiona, uratowanie Evy i pokonanie Imhotepa. Proste. Jeśli zaś zagramy jako Imhotep – będziemy przeszkadzać Rickowi, ścieląc mu na drodze zasadzki za pomocą sprytu i magii dostępnej ze starych ksiąg. Wyjdzie – zobaczymy i ocenimy. Na razie zostają nam jedynie screeny, a nad zawiłością fabuły podywagujemy później. Wtedy pewnie okaże się, że prawda jest gdzieś po środku.

PSX DAVID BECKHAM SOCCER

DAVID BECKHAM SOCCER – co za tupet. Nie dość, że wyrwał niezłą sztukę – mówiąc delikatnie o słynnej Victorii, to jeszcze teraz piła. Ale przełknijmy puchar zazdrości i powiedzmy o tej grze. Ukaże się pewnie jeszcze pod koniec tego roku. Platformy? PSOne, GameBoy COLOR, Game Boy Advance. Czy zapowiada się wiele nowatorskich rozwiązań? Chcielibyśmy tak powiedzieć. Niestety – będzie ciężko. Dwie setki drużyn z autentycznymi składami, a dodatkowo kilka takich, które sam dobrał Beckham jako składy ciekawe – do odkrycia, rzecz jasna. Motion Capture w animacji, dwa systemy sterowania postaciami – dla początkujących i zaawansowanych. Kilka opcji gry na dłuższe rozgrywki i na krótkie – z dosiadu, jak to się mówi. Komentarz Rona Atkinsona i Jonathona Pearce'a. Podpowiem, że to dobry komentarz. Zważywszy na fakt, iż na wymienione konsole nie ma ostatnio za wiele dobrych piłek – chyba damy jej szansę, nie? A tymczasem szybki rzut oka na screeny. Czy zauważacie coś ciekawego?

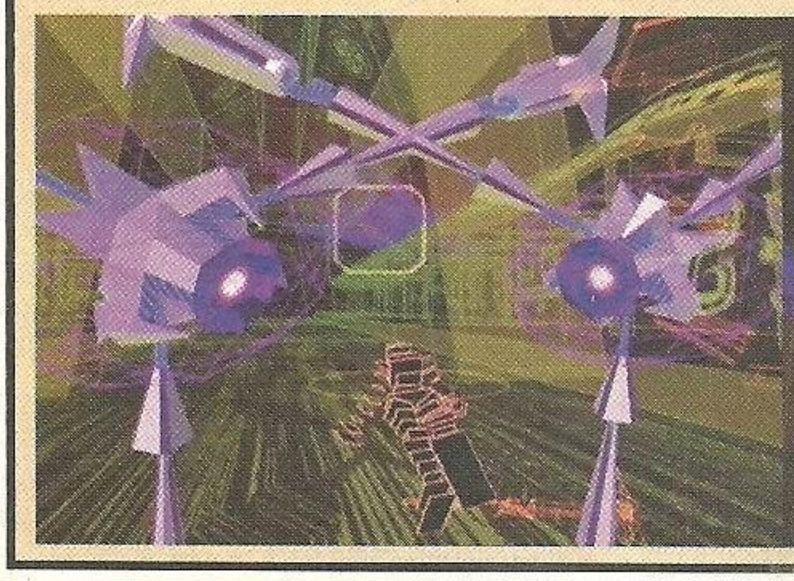
PSX GUNFIGHTER

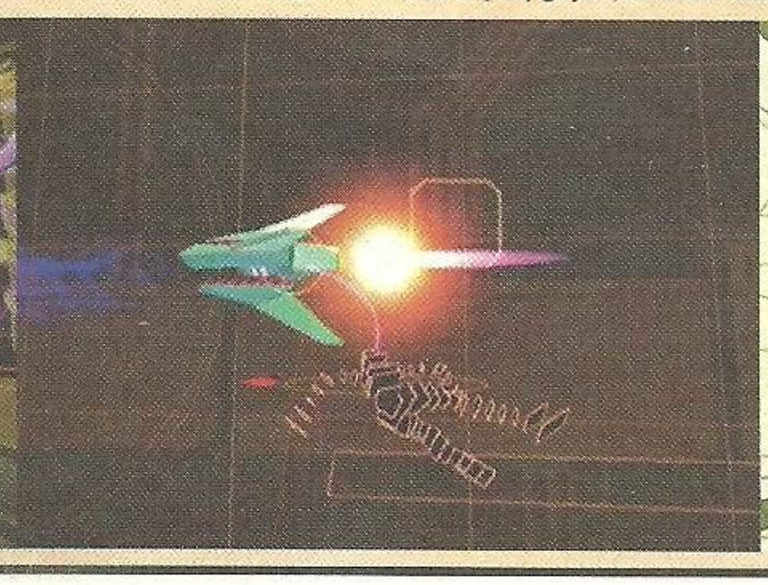
Oto pierwsza od długiego czasu gra na PSOne w klimatach dzikiego zachodu. Jesse James i jego przyjaciel Cole pojawili się w mieście, by odwiedzić dziewczynę Jessego imieniem Zee. Kiedy Panowie jednak relaksują się w saloonie, wpadają meksykańscy bandyci i kradną Zee. Już wkrótce stracą swoje cojones. Potem jeszcze uprowadzają Ci przyjaciela i zaczyna się zabawa. Na screenach widać dokładnie z jakim typem rozgrywki mamy do czynienia. My spokojnie, stoimy, a przeciwnicy wyskakują. Stara, dobra PSOne sprawia się tu doskonale. Co zaś oferuje nam sama gra? Pięć głównych, sporych poziomów. Pięciu bossów do pokonania – będzie o co walczyć. Cztery poziomy dodatkowe. Mini-gry. Scenki filmowe, muzyka, oprawa gry – wszystko w ciężkim, westernowym klimacie i smaku. Możliwość gry pistoletem albo joypadem. No i wreszcie 18 rodzajów przeciwników do rozwalenia. Nie da sie ukryć, że dla miłośników dzikiego zachodu GUNFIGHTER w tym momencie jest pozycją obowiązkową.

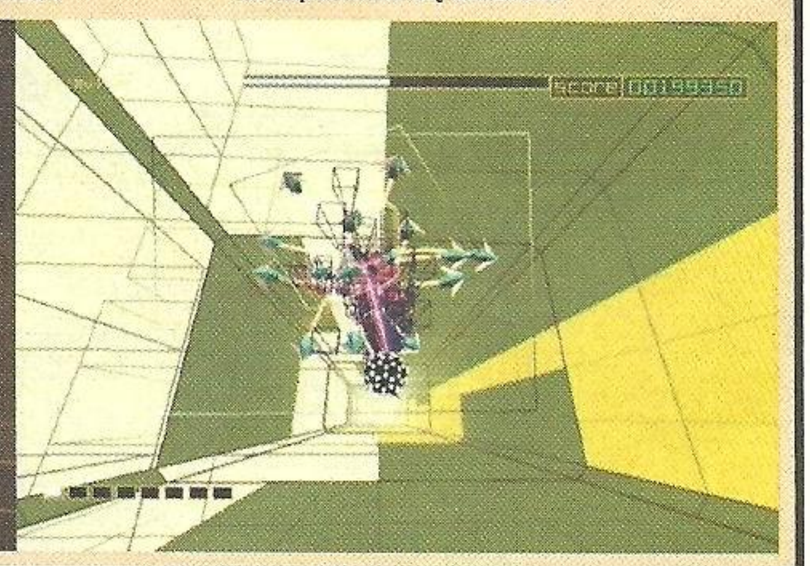
DREAMCAST REZ

Krótki tytuł, ostra jazda...

Słuchajcie tego i zgadnijcie, co Wam opisujemy. Nie podglądać screenów! Jesteś w maszynie endorfinowej, która potrafi uwalniać esencję transu poprzez futurystyczne dźwięki i obrazy. Strzelasz w elektronicznych przeciwników, którzy uwalniają swoje „esencje dźwięków". Te esencje mogą być wzmacniane i powielane, by otrzymać rytm. A rytm zaś zmienia wygląd świata.
I co to? Otóż nie jest to traktat filozoficzno-muzyczny, a wzmianka autorów o ich najnowszym produkcie – REZ na konsolę Dreamcast. Mało tego – ta gra jest shooterem. A to jeszcze mało – autorzy mówią, że będzie to największa innowacja w historii gatunku od czasów jego wynalezienia. Heh – zobaczymy. Już teraz jednak widać, że w przemyśle gier muzycznych coś drga nerwowo. Po ostatnim wyczynie pod tytułem PARAPPA, przyjdzie chyba pora na REZ. Koderzy powiadają, że REZ, to coś więcej, niż gra. To będzie jak tworzenie dla siebie własnej medytacji, jak opary wywołujące wizje, jak nałóg dla miłośników muzyki? Cholera – bać się tej gry? Nie bać? Sześć poziomów, każdy z melodiami znanych postaci świata muzyki. Cel? Zebrać wszystkie elementy układanki i obudzić sztuczną ineligencję o nazwie Eden. Oprócz tego – co rozumie się samo przez się – ewoluujesz od formy ludzkiej, do czystej energii. No ładnie. Nie ukrywamy, że brzmi to niczym jakaś sekciarska propaganda. Miejmy nadzieję, że na koniec nie każą nam się położyć i popełnić samobójstwo, a kosmici zabiorą nas w przestrzeń w komecie. Przyznacie, że zapowiada się ciekawie.







RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

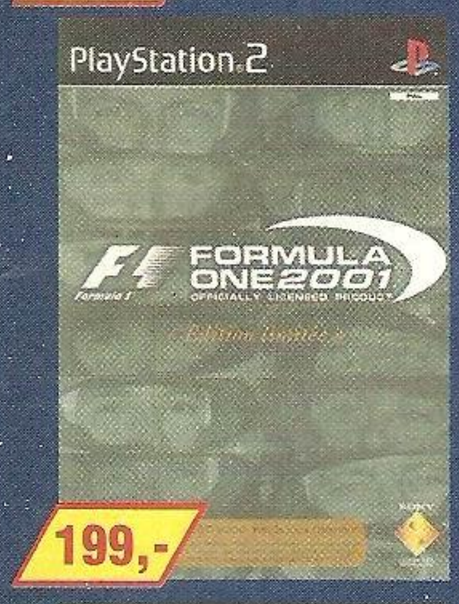
WYMIANA GIER

Możliwość negocjacji cen!!!

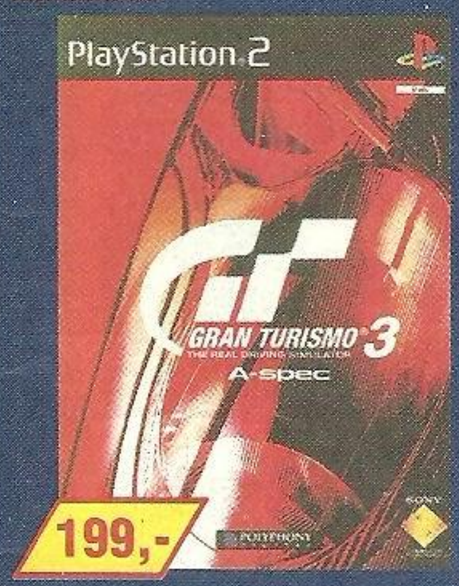
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)

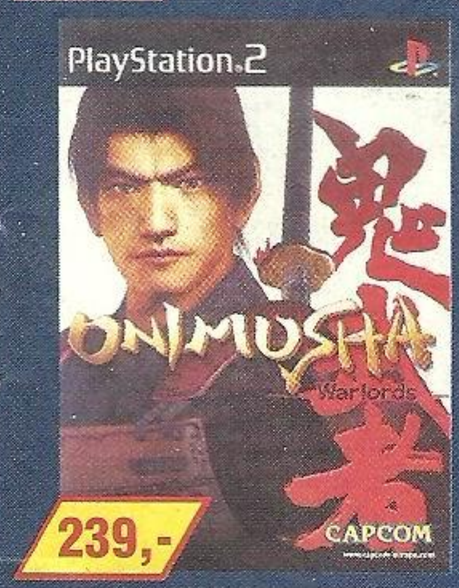
239,-



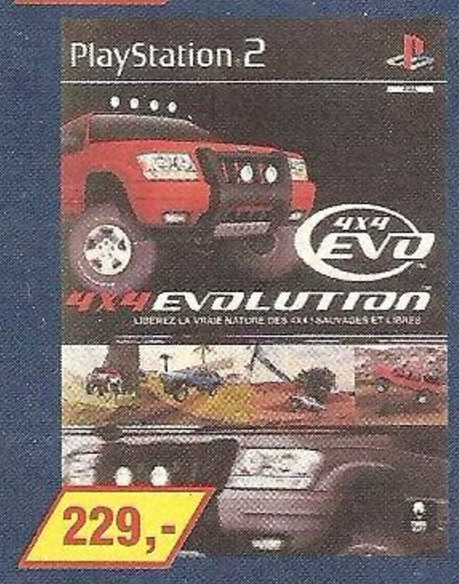
199,-



199,-



239,-



229,-

SONY PSX	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

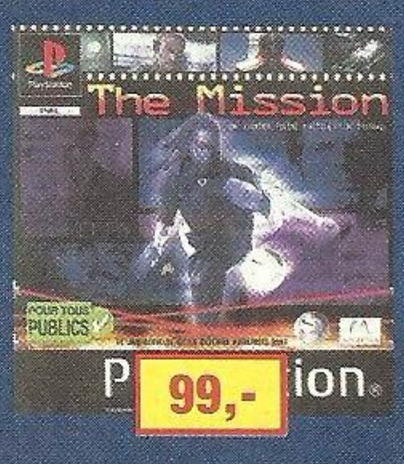
NINTENDO 64	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	159,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BOUNCER	199,-	159,-
BUST A MOVE	229,-	119,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	199,-	159,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EVER GRACE	199,-	149,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GT3	199,-	169,-
H3O	199,-	159,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS	199,-	149,-
INT. LEAGUE SOCCER	229,-	149,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	129,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA HOOPZ	239,-	149,-
NHL 2001	229,-	149,-
ODLOTOWE WEŚCIGI	199,-	159,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	239,-	199,-
ORPHEN	239,-	129,-
POOL MASTER	229,-	129,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	229,-	189,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	249,-	199,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	199,-	149,-
SSX	239,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
THEME PARK	229,-	139,-
TIMESPLITTERS	229,-	159,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	149,-
UNREAL	229,-	159,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
X-SQUAD	239,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

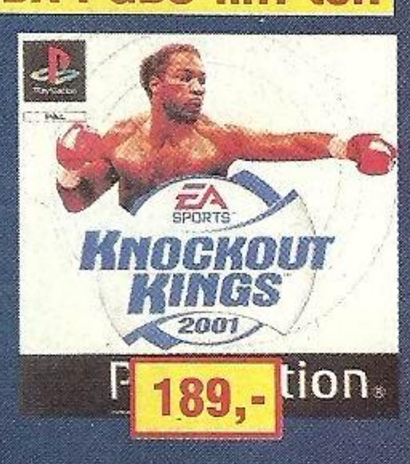
GBA i GBC inf. tel.

189,-



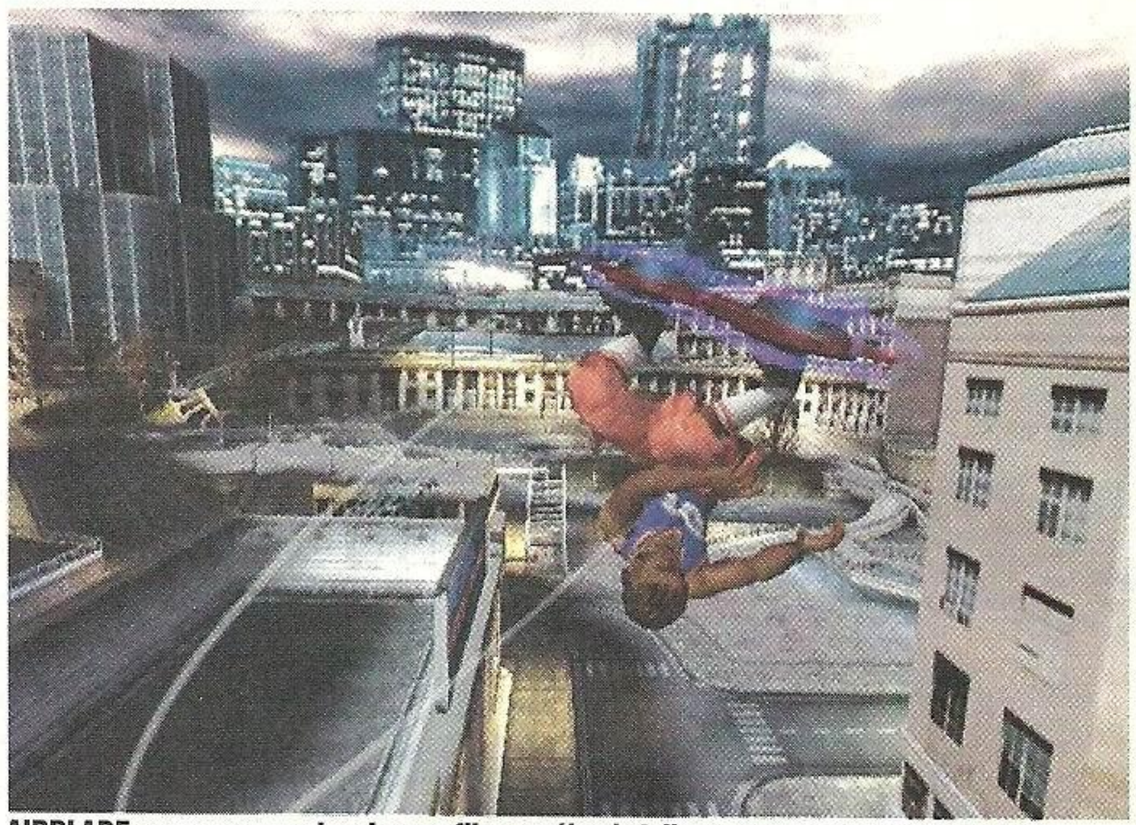
99,-

189,-



189,-

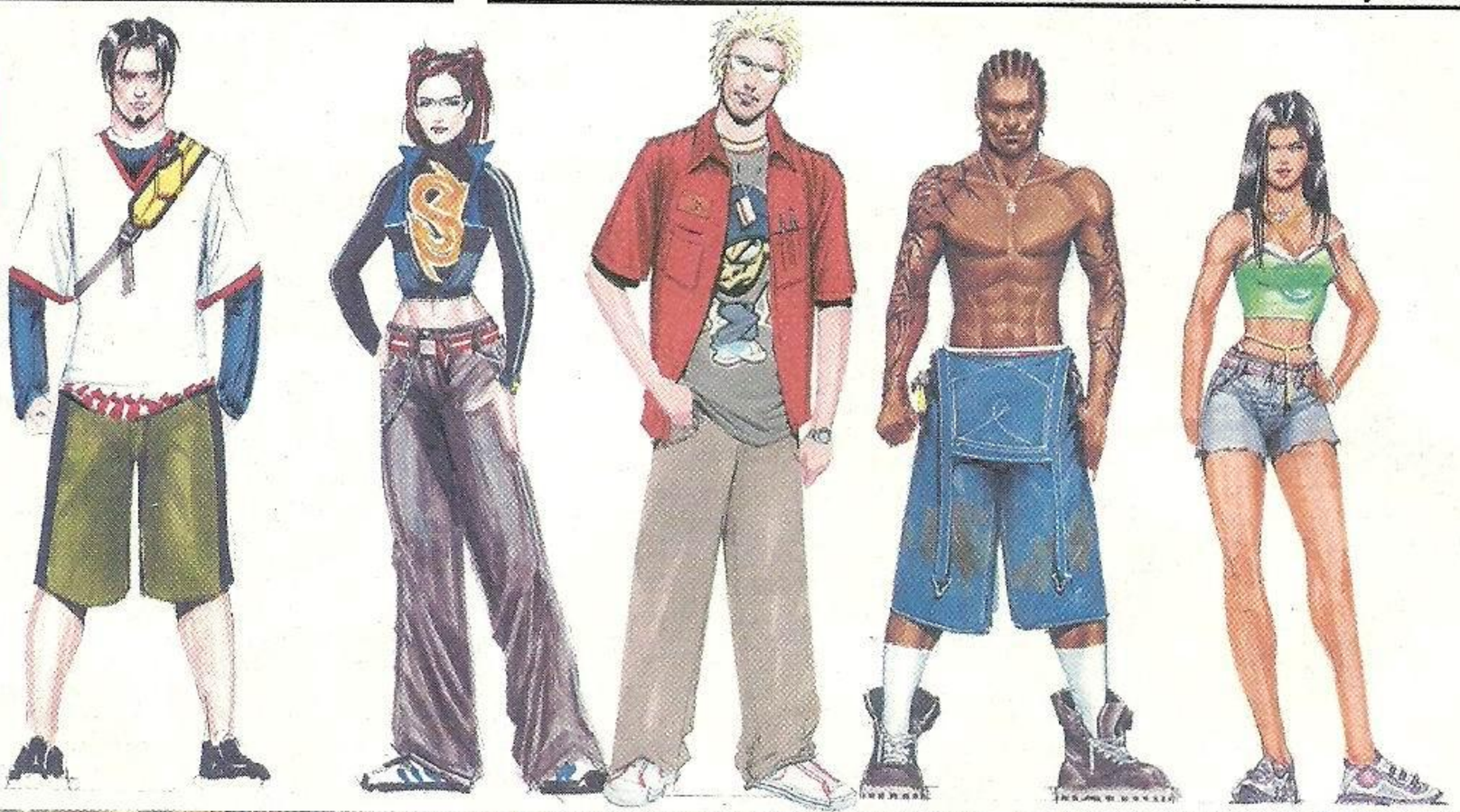
Wszystko śmiga ultrapłynnie - w 50/60 klatkach animacji na sekundę. Sam miód...



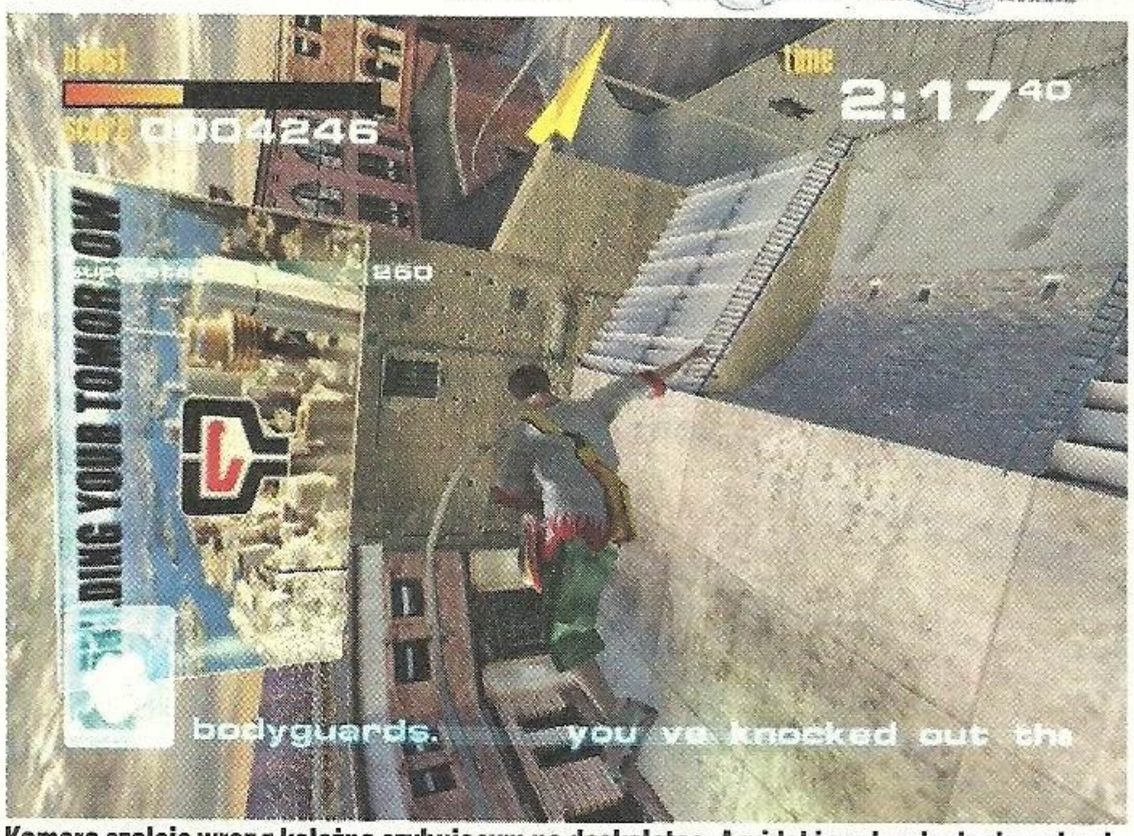
AIRBLADE ma wręcz rewelacyjną grafikę - spójrzcie tylko na wszystkie te obiekty w tle!

Airblade

Nikt chyba nie sądził, że jakaś inna gra niż TONY HAWK'S PRO SKATER 3 może pokazać jak, należy robić gry o jeżdżeniu na desce. No cóż, panie i panowie - przedstawiam AIRBLADE!



Dla wyjaśnienia warto powiedzieć, że AIRBLADE to druga część TRICK STYLE - niezłej gry, w której jeździło się na tzw. hover-boradzie, czyli deskorolce bez kółek, która unosi się kilkanaście centymetrów nad ziemią. TRICK STYLE byłoby bardzo fajne, gdyby nie jeden fakt - to nie powinny być wyścigi tylko gra na kształt TONY HAWK'S na hover-boardzie. Jak można się domyśleć, autorzy doszli do podobnych wniosków, ponieważ AIRBLADE to rzecz o robieniu trików, długich grindów, wskakiwaniu na pozornie niedostępne miejscówki, a nie wyścig. Dzięki temu dostaniemy w łapki całkowicie inną grę. Niby podobną do serii TONY HAWK'S, a jednak nieco odmienną. Po prostu deska na której przyjdzie nam jeździć, oferuje większe prędkości, wyższe skoki oraz rzadsze gleby. Nasi zawodnicy potrafią nie tylko wyczyniać na swoich deseczkach kombinacje co najmniej alpejskie, ale doskonale znajdują się w otoczeniu. Potrafią chwytać się zwisających rurek lub latarni, a następnie wybijać się z nich z wielką prędkością. Dzięki takim zabiegom możliwe jest dostawanie się w miejsca, z których człowiek o zdrowych zmysłach bałby się spojrzeć w dół. Do tego dochodzą grindy na poręczach i krawędziach murków, co w połączeniu z wcześniej wspomnianymi trikami daje niespotykane dotąd kombosy!



Kamera szaleje wraz z koleżną szybującym na deskolotce. A widoki zapierają dech w piersi.

Nie zabraknie poziomów do czesnia trików.

Nie można też nie wspomnieć o oprawie graficznej AIRBLADE. Ta gra wygląda ślicznie! Miałem okazję testować wczesną wersję i muszę powiedzieć, że AIRBLADE wygląda lepiej niż prezentowane dotąd zwiastuny TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Wszystko jest bardziej naturalne, pełne detali i dobrze dobranych kolorów. Wersja, którą testowałem, czasem delikatnie zwalniała, ale liczę na to, że autorzy zoptymalizują kod i w pełnej grze takich problemów już nie będzie. Kolejnym elementem wartym odnotowania jest oprawa muzyczna. W tle można usłyszeć dobrze dobrane breakbeaty, które przede wszystkim nie męczą tylko spełniają swoje zadanie umilając rozgrywkę. To bardzo ważne, ponieważ dosyć często producenci zapominają, że muzyka powinna być tłem dla gry, a nie na odwrót.

Po kilku godzinach spędzonych nad AIRBLADE mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że ta gra pokaże klasę. Może nie jest skejtówką w pełnym tego słowa znaczeniu, bo zadania stawiane graczowi nie opierają się głównie (przynajmniej w etapach, które znajdowały się w tej wersji) na czesaniu trików. Zmuszają do opanowania kierowanego bohatera i dodają grze elementów znanych z platformówek - trzeba coś zebrać, gdzieś wskoczyć, albo kogoś przewrócić przy pomocy deski. Oczywiście system trików nie powstał bez przyczyny - na pewno znajdziemy też zadania, które wymagać będą robienia skomplikowanych i wysoko punktowanych kombinacji, a wtedy wszyscy fani skejtówek poczują się jak w raju.

Ciężko dłużej ukrywać ten fakt. Zbliża się gra, która może być idealnym wyborem dla ludzi przerażonych hardkorowym podejściem do deskorolki w serii TONY HAWK'S i podobnych grach, a którzy chcieliby spróbować swoich sił w jakiejś skejtówce. Dzięki nieco innemu podejściu do tematu AIRBLADE może być dobrym uzupełnieniem trzeciej części TONY HAWK'S dzięki czemu zaskarbi sobie wielu fanów. Ja już jestem jednym z nich (Gulek też)... **[Nolster]**

No. Gra to maksymalny wypas, będzie rządzić. **[Gul]**

Gra działa w oparciu o silnik Renderware...

... Który niebawem ujrzymy w innych tytułach.

KOBRA

SKLEP - WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz swój zestaw

PlayStation PS One

Konsole dostarczamy gratis w 48 godzin

PSX 1 joypad	469 zł
PSX 2 joypady	489 zł
PSX joypad + memory	489 zł
PSX Dual Shock	519 zł
PlayStation 2 - promocja	1699 zł
Dreamcast	549 zł

SERWIS PlayStation

W pełnym zakresie

NAPRAWA I MODERNIZACJA KONSOL PSX i PS2

Naprawimy każdą konsolę lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA ul. Pomorska 11 84-232 Rumia

tel/fax (058) 679-51-01, 0501-537-881

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONY PLAYSTATION 2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁOTYCH

GAMEBOY ADVANCE
GRY UŻYWANE JUŻ OD 80 ZŁOTYCH

SONY PLAYSTATION
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁOTYCH

GAMEBOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁOTYCH

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁOTYCH

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER NA KONSOLE :

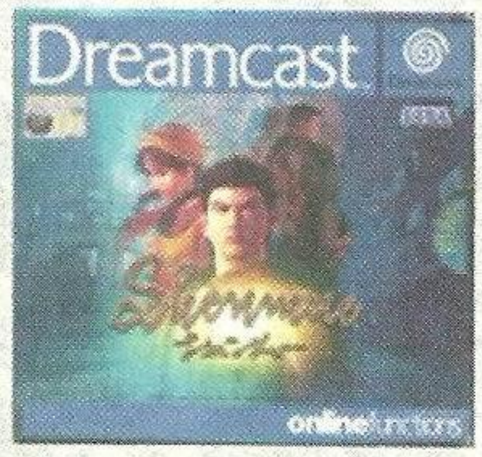
PLAYSTATION 2
DREAMCAST
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
(SNES – tylko gry używane)

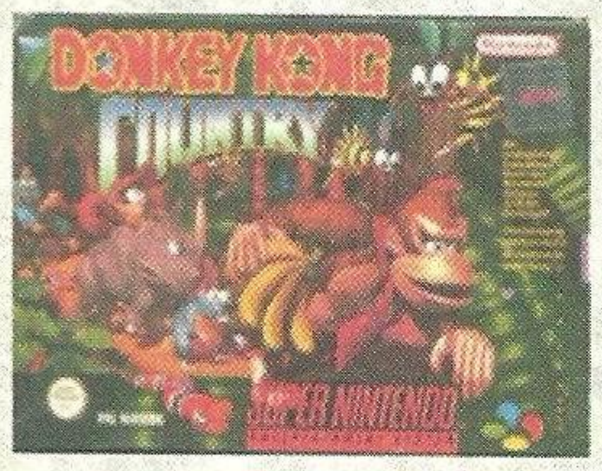
ZAPRASZAMY

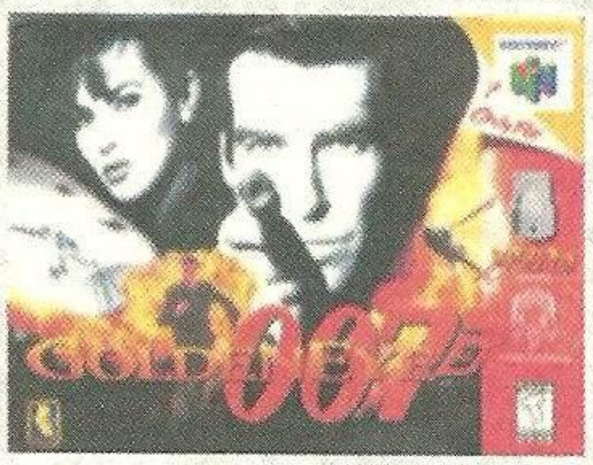
tel. (095) 758 69 49
godz. 11.00 – 16.00

www.hobbyt.home.pl

69–100 Słubice
ul.Żwirki i Wigury 4/5







ŚWIAT GIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesorii

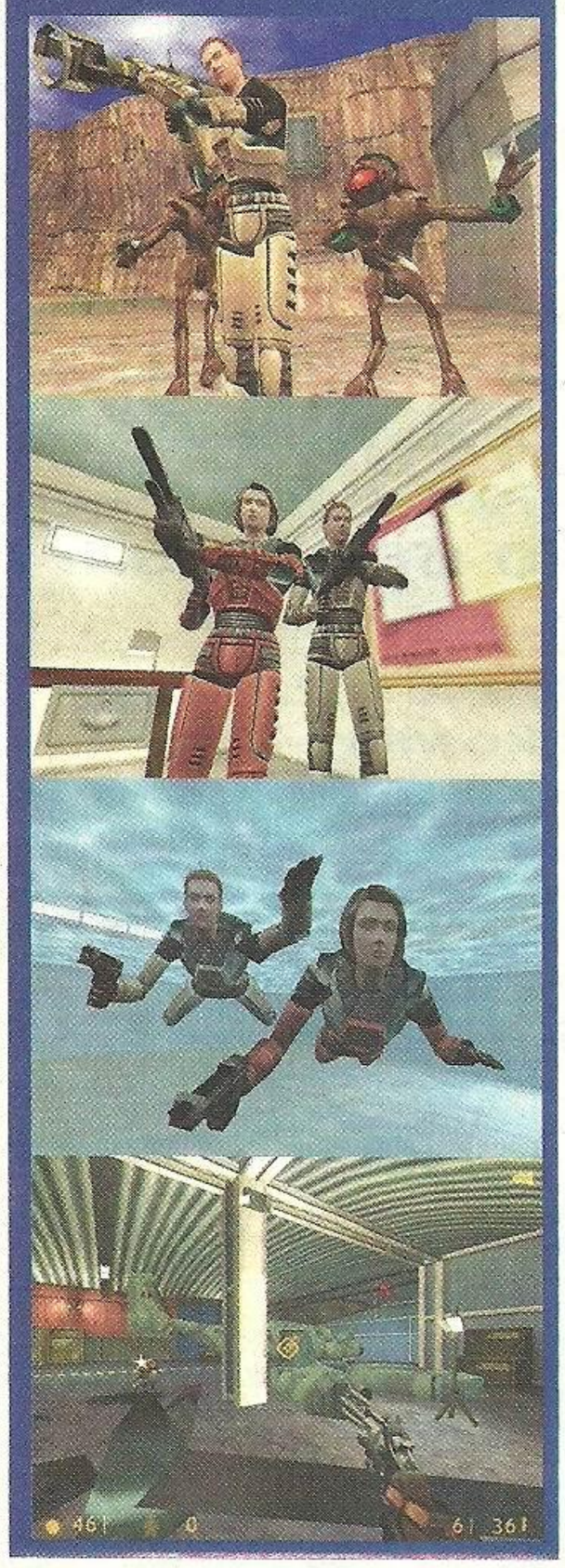
* Skup Gier, Sprzedaż i Wymiana *

ul. Syrokomli 14
03-335 Warszawa
tel/fax: 0 (22) 814-27-66
http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919
0501-196-694
swiatgier@alpha.pl

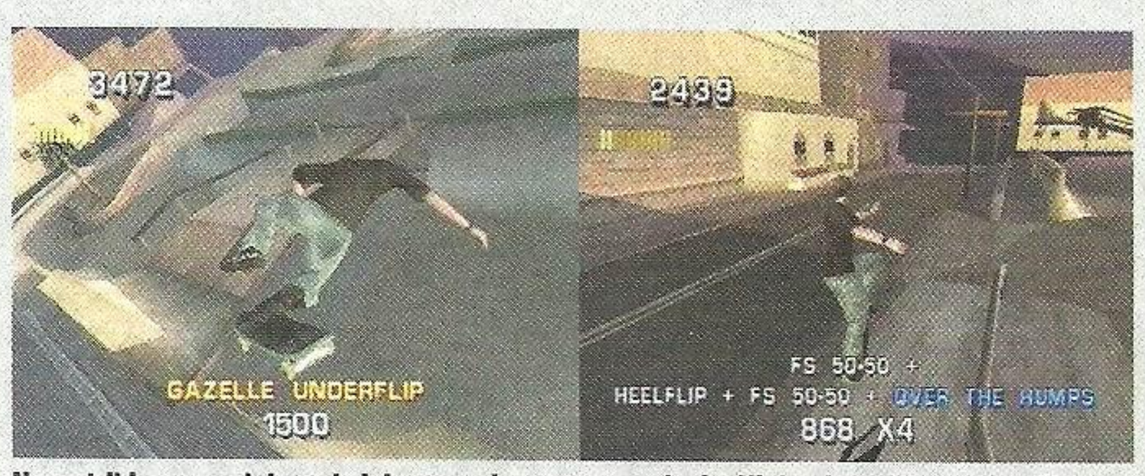
HALFLIFE

Europejska wersja HALF-LIFE (podobnie jak nowy CRASH BANDICOOT oraz THE MUMMY RETURNS) trafi do sklepów w listopadzie. Autorzy zapowiadają zaawansowany system sztucznej inteligencji, a także wiele trybów dla dwóch graczy w tym deathmatch oraz co-opertive - walka we dwóch przeciwko hordom przeciwników kierowanych przez konsolę. Naturalnie nie zabraknie także rozbudowanego scenariusza dla samotnego gracza, a także bonusów - sprzedawanych na PC jako osobne pakiety. Czekamy!



PSX TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Zapewne wiecie, że trzecia część TONY HAWK'S PRO SKATER zawita już niedługo do domów posiadaczy PS2. Także właściciele starego, poczciwego PlayStation będą mogli katować TONY HAWKS 3!
W odróżnieniu od wersji przeznaczonej na PS2, PSX'owa edycja gry robiona jest przez Shaba Studios - ludzi odpowiedzialnych chociażby za dobre GRIND SESSION.
Widzieliśmy tę grę w akcji i możemy powiedzieć jedno - wymiata!
Bez wątpienia szykuje się tytuł, który, niejako na pożegnanie, wyciśnie PS One wszystkie możliwości.
Popatrzcie tylko na screeny - ta gra jest po prostu śliczna!
Oczywiście, do wersji PS2 brakuje jej „trochę", ale nie można od autorów oczekiwać niemożliwego. Oprócz słabszej grafiki mniejsze będą też etapy oraz zabraknie niektórych mechanizmów kreujących otoczenie. Wydaje się to całkiem logicznym zabiegiem, tym bardziej, że cały system trików odpowiadać będzie temu z czarnej konsoli. Warto tez dodać, że w porównaniu z TONY HAWK'S 2, w trzeciej części gry znajdziemy prawie dwa razy więcej trików! Są także triki niemożliwe do wykonania nawet przez profesjonalnych skejterów (jak na przykład stanie na rękach na desce Chada Muski czy grind na leżąco pana Magery - spójrzcie na obrazki), ale na pewno nie zepsują one zabawy.
Do tej pory autorzy podzielili się z nami nazwami sześciu poziomów: Los Angeles, Skater Island, Rio de Janeiro, Canada, Tokyo oraz Paris. Wiadomo także, że będzie jeden nowy skater: Bam Magera, a także to, że zabraknie Boba Burnquista (Bob zerwał umowę z Neversoft i odpłynął do Konami - ESPN X-GAMES SKATEBOARDING) oraz Kareema Campbella. Wreszcie najważniejsza wiadomość - wykonany po lądowaniu na rampie revert będzie, podobnie jak w wersji na PS2, służył do łączenia kolejnych trików! Nic nie stanie na przeszkodzie w zdobyciu nieprawdopodobnej liczby punktów...



Nowe triki, nowe miejsca do ich czesania, nowa muzyka i... Niekoniecznie nowa grafika.

Musicie przyznać, że jak na wysłużonego szaraka gra wygląda całkiem dobrze. Mamy nadzieję, że Neversoft dopilnuje jakości...

Chad Muska i jego niewiarygodny handstand jest niczym przy grindzie Bama magery nazwanym Human Dart! Może być nieźle...

Newsflash

Jak się dowiedzieliśmy, zestaw dysk + karta sieciowa z modemem do PS2 nie pokaże się w tym roku, ale dopiero na początku następnego (w USA). Spowodowane jest to problemami z rozbudową infrastruktury sieciowej, ponieważ sprzęt jest już, ponoć, gotowy.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 będzie sprzedawane razem ze ścieżką dźwiękową na osobnym CD. Na płycie znajdą się zarówno numery prosto z gry jak i inspirowane nią. Oprócz muzyki, kompakt stanie się także nośnikiem danych. Activision zapowiada umieszczenie na nim paru programów, w tym specjalnej wersji Winamp'a z interfejsem opartym na grafikach z serii TONY HAWK's. Na płycie znajdą się tez wywiady z Tony Hawkiem oraz kilka filmików prezentujących mistrza w akcji.

Sega i Namco podpisały umowę o współpracy nad automatami do gier. Umowa mówi o współpracy ekonomicznej, wzajemnej pomocy w zarządzaniu oraz wspólnej dystrybucji. Oczywiście graczy najbardziej interesuje punkt mówiący o prawach autorskich obejmujących gry wydawane przez obie korporacje. Być może w końcu doczekamy się TEKKEN VS VIRTUA FIGHTER?

Konami zapowiedziało, że europejska premiera SILENT HILL będzie miała miejsce 23 listopada, a Japończycy w chwili, gdy czytacie te słowa zapewne cieszą się już tą od dawna oczekiwaną grą.

W związku z zamachem terrorystycznym na Amerykę, Take-Two przesunęło premiery gier GTA 3, SMUGGLERS RUN 2 oraz MAX PAYNE. Pierwsze dwa tytuły muszą zostać częściowo zmienione, ponieważ niektóre ich elementy odnoszące się do Nowego Jorku oraz Afganistanu (akcja SR 2) mogłyby urazić odbiorców. Z kolei MAX PAYNE został przełożony z powodu przedłużonych prac nad wspomnianymi dwoma tytułami. Także Activision zapowiedziało opóźnienie drugiej części SPIDERMANA oraz filmu kręconego na podstawie serii komiksów. Zarówno w filmie, jak i grze występowały budynki przypominające Twin Towers w Nowym Jorku. Zostaną wycięte.

Po ośmiu tygodniach królowania na brytyjskich listach najlepiej sprzedających się gier, GRAN TURISMO 3 spadło z pierwszej pozycji. Jej miejsce zastąpiły kolejno RESIDENT EVIL: CODE VERONICA na PS2 oraz MARIO KART: SUPER CIRCUIT na GBA.

Także bardzo przez nas oczekiwany SPLASHDOWN pojawi się w listopadzie. Autorzy chwalą się bardzo zaawansowanym modelem fizycznym gry. Będzie lało!

Być może niebawem ukażą się pierwsze gry zbliżone jakościowo do SHEN MUE. AM2 nosi się bowiem z zamiarem udostępnienia środowiska programistycznego, które zostało wykorzystane w procesie produkcji tego tytułu. Jak nietrudno się domyśleć oferta jest przeznaczona wyłącznie dla "poważnych developerów." Nie wiemy, ile trzeba zapłacić za taką przyjemność.

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

SKLEP NIKO

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

KONSOLA PS2

Silent Hill 2	tel.
Twisted Metal Black	239 zł.
Dark Cloud	230 zł.
Bloody Road 3	220 zł.
Ring of Red	239 zł.
Formula One	199 zł.
nowości i inne	tel.

Karta pamięci org.	179 zł.		
Karta pamięci 16 MB	199 zł.	Link kabel	49 zł.
Karta pamięci MadCATZ	149 zł.	Pilot org.	199 zł.
Klawiatura	149 zł.	Pilot	69 zł.
Dual Shock org.	145 zł.	Multi tap	od 120 zł.
Dual Shock	99 zł.	Kabel RGB	49 zł.
Kabel optyczny	59 zł.	Podstawka	od 39 zł.

KONSOLA DREAMCAST + gra, internet

Pistolet z wibracją	139 zł.
Dream Connection	139 zł.
Joypad	120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Karta pamięci	69 zł.
Karta pamięci VMS	120 zł.
Klawiatura	149 zł.
Myszka	139 zł.
VGA BOX	110 zł.
Vibration Pack	od 79 zł.

Wkrótce BLEEM do gier:
TEKKEN,
METAL GEAR SOLID,
FF VIII

Gry od 99 zł.

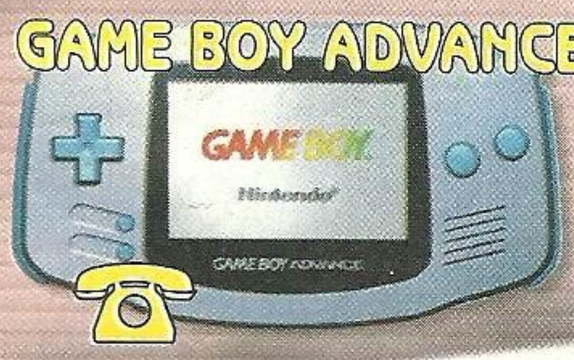
Te gry w cenie 199 zł./szt.

KONSOLA PS(one) + Memory

Dual Shock	139 zł.
Karta pamięci	od 39 zł.
Kierownica	299 zł.
Multi Tap	od 80 zł.
Link kabel	39 zł.
Kabel RGB	39 zł.
Action Replay	79 zł.
inne akcesoria	tel.
Gry	od 50 zł.

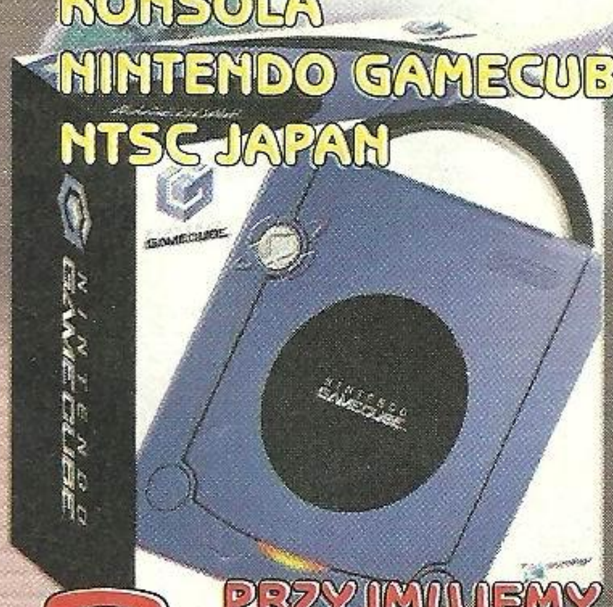
WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA KONSOL !!!

GAME BOY ADVANCE



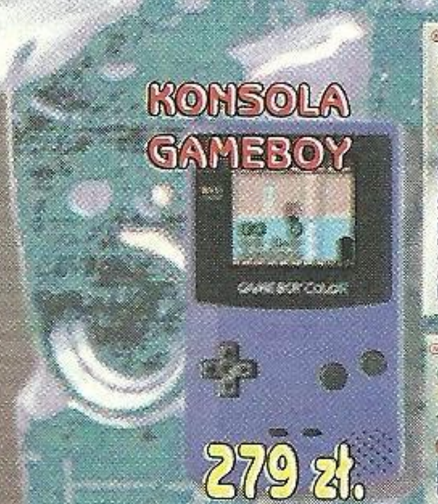
Duży wybór akcesoriów!

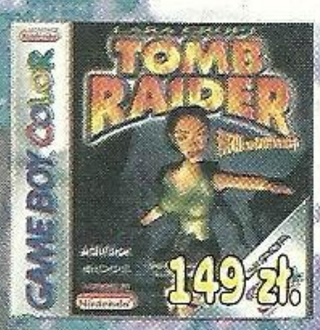
KONSOLA NINTENDO GAMECUBE NTSC JAPAN

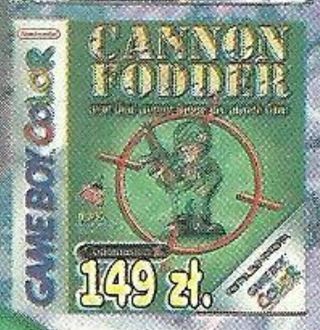


PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA

KONSOLA GAMEBOY







Na zamówienie KONSOLE, GRY i AKCESORIA w wersji NTSC (USA, Japan)!

NIKO

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl

Syphon Filter 3

Decyzja jaką podjęło Sony jest trochę dziwna ale z punktu widzenia posiadaczy wysłużonych szaraków bardzo, bardzo słuszna. SYPHON FILTER 3 ukaże się bowiem nie na potężnym PS2 ale właśnie na PSX.

Po usłyszeniu takich wieści sporo posiadaczy PlayStation zapewne się uśmiechnie. I słusznie, bo nasza ukochana stara konsolka już prawie, prawie odeszła w zapomnienie, a nowe i na dokładkę dobre tytuły ukazują się na nią już bardzo rzadko. 128-bitowe potwory zapanowały już nad wyobraźnia twórców i wydawców gier, a ci jakby zapomnieli która to konsola nadal przynosi największe zyski ze sprzedaży gier. Na szczęście Sony jeszcze nie zapomniało i postarało się przypomnieć graczom tę jakże fajną serię. I bardzo dobrze! Graliśmy we wczesną wersję trzeciwgo Syfona. Oto wrażenia.

Wirus ma się dobrze, może szczepionkę?

Jak to bywa przy kolejnych częściach gier producenci zarzekają się że wszystkiego będzie więcej. I rzeczywiście, jest więcej. Jedno tylko nie uległo poprawie - grafika. Z PS już więcej wycisnąć się nie da, wszystko więc zostało po staremu. Na grafikę spuszczamy zasłonę milczenia i jedziemy z pozostałymi elementami gry. Szkielet stanowi oczywiście fabuła. Głowni bohaterowie, Gabe Logan i Lian Xing odkryli, że Agencja, dla której pracowali jest zaangażowana w produkcję i rozprzestrzenianie wirusa Syphon Filter. Teraz mają zeznawać przeciwko swoim byłym mocodawcom i jednocześnie dalej zwalczać tych, którzy zajmują się tworzeniem śmiercionośnego wirusa.

Podróże kształcą i bawią a niekiedy bywają niebezpieczne. Eech... przygody.

Akcja będzie rozgrywać się w różnych malowniczych zakątkach całego świata. Afganistan, Panama, Tokio, Kostaryka i inne miłe miejsca (cmentarz), aż po siedzibę kongresu Stanów Zjednoczonych. Misję jak zwykle będą zróżnicowane, choć i tak najczęściej trzeba będzie przeciwników po prostu eliminować. Ale takie jest już życie bohatera gier, który ma więcej ludzi na sumieniu niż Arnie załatwił we wszystkich swych filmach z Commando na czele.

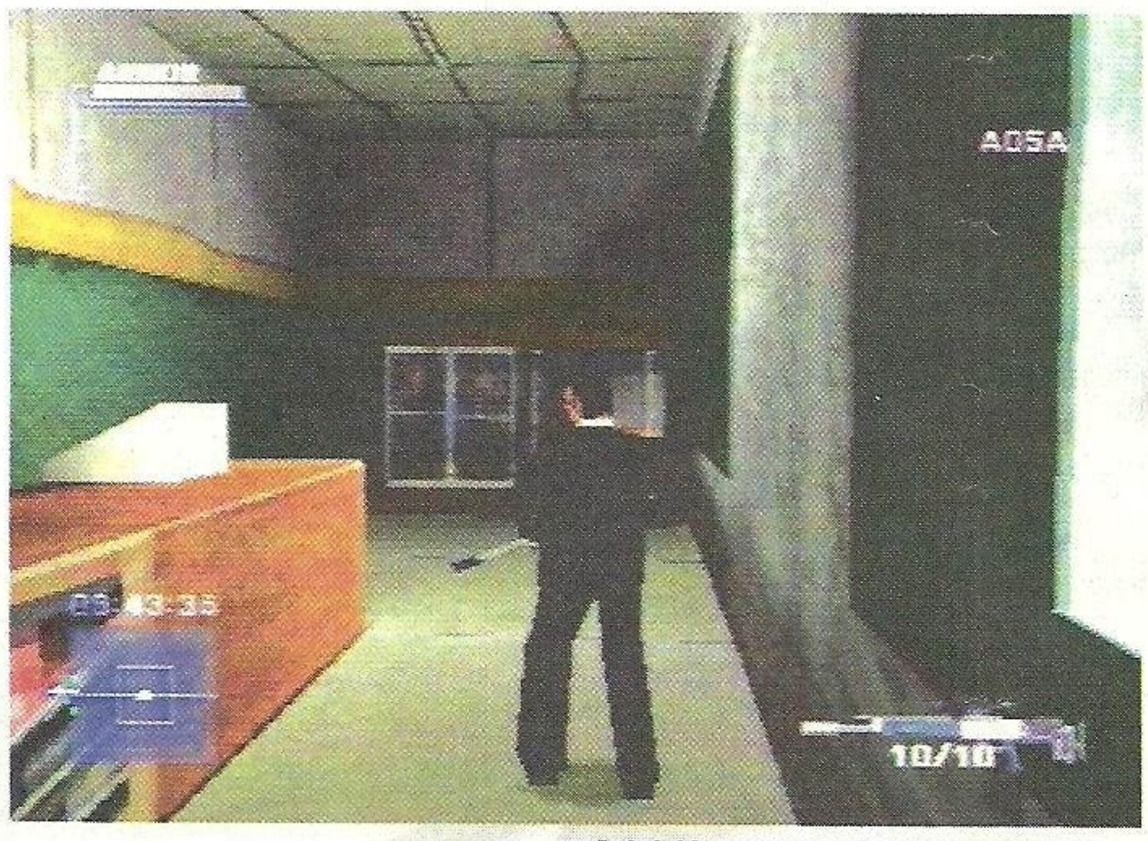
Trochę ołowiu jeszcze nikomu nie zaszkodziło!

W takiej grze główną rolę (oprócz bohaterów) odgrywa ich uzbrojenie. Będzie w SF3 z czego wybierać! Pojawiło się kilka nowości, z których kluczową rolę odgrywa karabin szturmowy Steyr AUG - ta maszyna można strzelać przez ściany lub inne przeszkody. Żaden przeciwnik nie będzie już bezkarnie chował się za rogiem! Reszta uzbrojenia też jest niczego sobie, potężny pistolet Desert Eagle, pistolet maszynowy Skorpion, shotgun z różnymi rodzajami amunicji aż wreszcie miny zbliżeniowe czy ładunki wybuchowe. Nie zapomniano też o wypróbowanym już elektrycznym obezwładniaczu, którego nadużywanie prowadzi do usmażenia przeciwnika żywcem. A są jeszcze inne bronie, które tylko czekają na wypróbowanie!

Logan wykonał zadanie, zmienił marynarkę na białą i pędzi do hotelowego wyjścia...

Coś na deser...

Bronie to oczywiście nie wszystko. Jest możliwość pojedynku z kolegą lub zabawy w trybie współpracy. Będą też mini-misje, które dają możliwość szybkiego wejścia w jedną z kilku ról: Zabójcy (zabij i nie zostań wykryty), Terminatora (już wiesz?), Ochraniarza (musisz osłaniać saperów podczas rozbrajania bomb) czy Złodzieja (ukradnij i zwiej). A to też nie wszystko. Inne rodzaje mini-misji można odkryć wykonując zadania w głównym trybie zabawy. Programiści twierdzą, że poprawili także sztuczną inteligencję przeciwników ale podczas gry we wczesną wersję SF3 nie za bardzo to widać. No chyba, że za przejaw inteligencji można uznać pojawianie się znikąd za twoimi plecami. Ja uważam że po prostu oszukują i tyle.



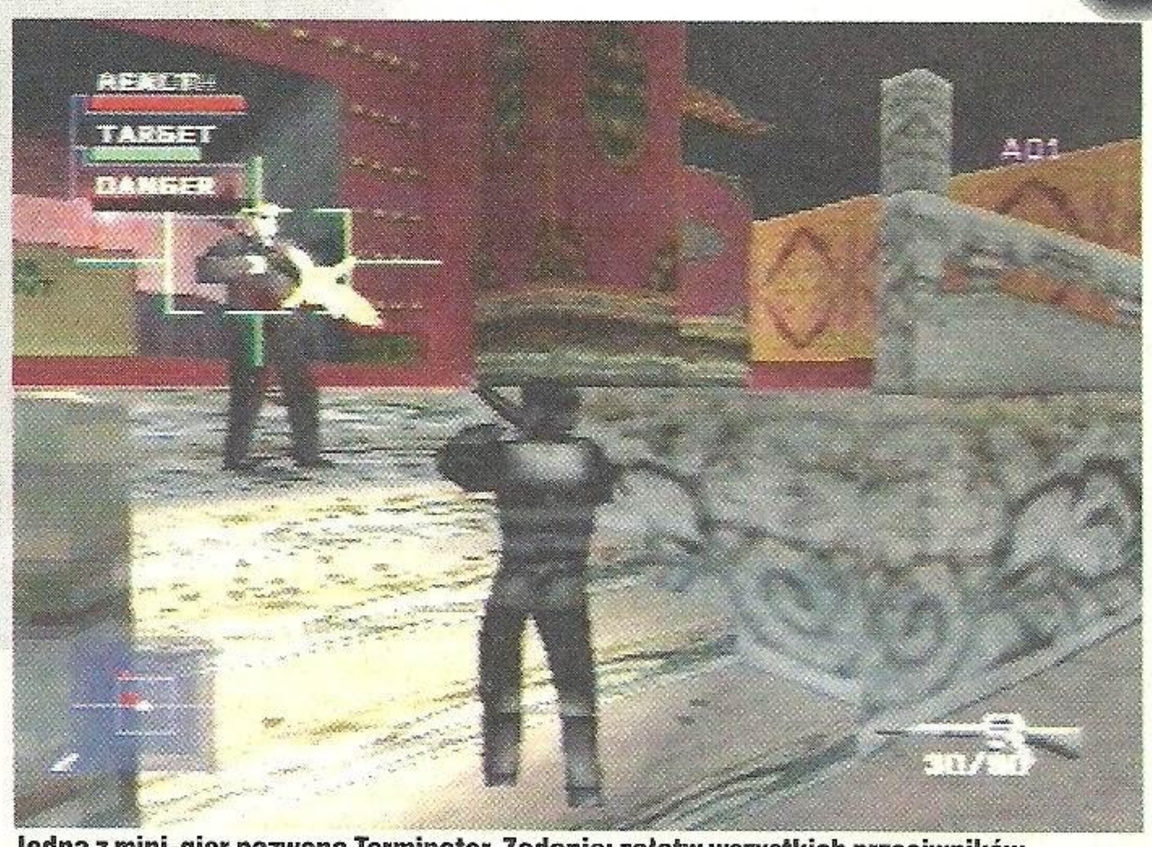
Gabriel Logan w garniaku i ze snajperką pod pachą. Pierwsza misja to klasyczny zamach na życie...

Lian Xing w Kabulu - w podziemnych bunkrach. Dziewczyna znów jest w pełni grywalną postacią.

Twardym trzeba być a nie miękim!

Naprawdę warto będzie jeszcze trochę poczekać, bo SF3 - choć to odgrzewany już pomysł - będzie po prostu dobry i tak jak poprzednio ekscytujący. Fani serii na pewno się nie zawiodą i już drżą im z niecierpliwości łapki. Dla tych, którzy nie grali jeszcze w żadną z poprzednich części pojawia się niepowtarzalna szansa... Warto ją wykorzystać!

Ważną rolę odgrywa tryb snajperski.



Jedna z mini-gier nazwana Terminator. Zadanie: załatw wszystkich przeciwników.

Osobisty komputerek nie zmienił się nic a nic.

PLAYSTATION 2, XBOX THE THING

Prawdziwy horror na PS2

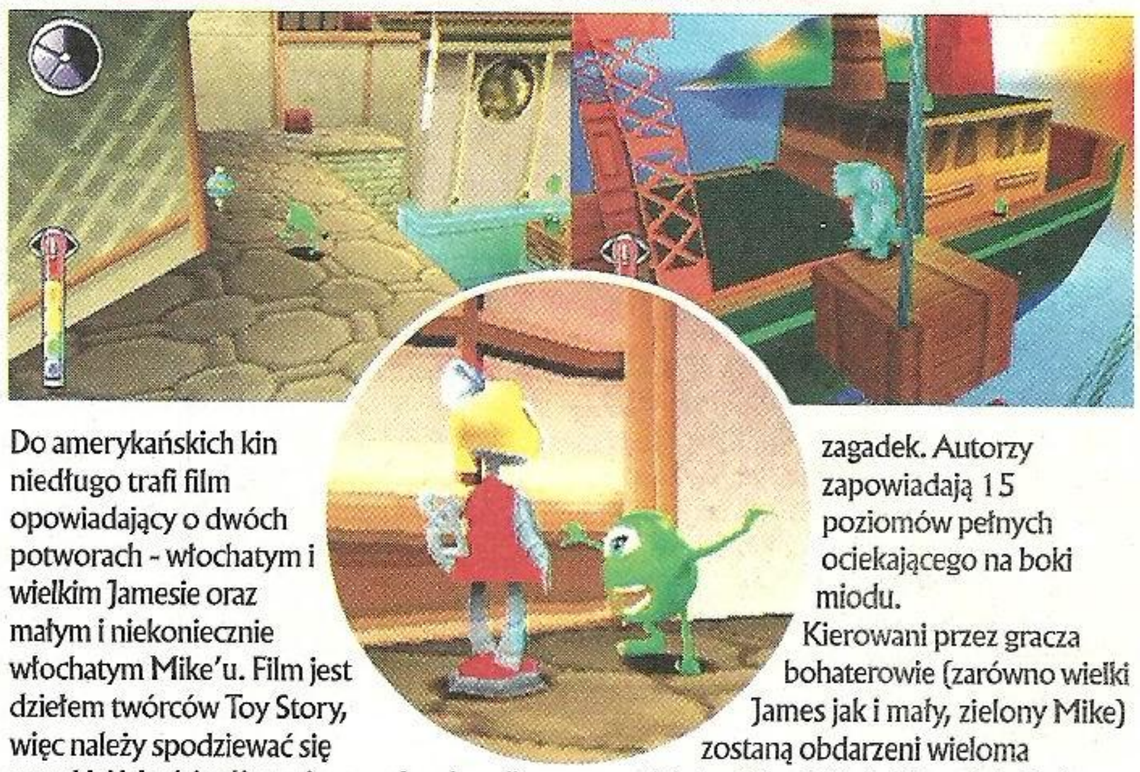
Ostatnio brakuje dobrych horrorów. Jesteśmy nieustannie męczeni prymitywną papką, która nie umywa się do dzieł takich mistrzów jak Peter Jackson (który pracuje nad ekranizacją Władcy Pierścieni) czy chociażby John Carpenter, twórca znakomitego i straszny horror The Thing, czyli po naszemu Rzecz.
Właśnie ten film zainspirował autorów gry, która ukaże się - o dziwo - pod tym samym tytułem. Przygotujcie się na kolejny survival horror, który zarządzi albo poniesie totalną klęskę. Takie jest przynajmniej nasze zdanie.
Wnioskujemy to po tym, że w zapowiedziach THE THING to gra pełna innowacji, mogących przerosnąć możliwości autorów.
Gra rozpoczyna się, gdy połączona ekspedycja amerykańsko-norweska przybywa na Antarktydę w celu wyjaśnienia tajemniczych wydarzeń znanych z filmu. Kierując głównym bohaterem poznamy w czym leży Rzecz. Podczas rozgrywki pomagać mu będą sterowane przez konsolę postacie. Mogą one jednak zmienić się w naszych wrogów.
Podobnie jak w filmie, całe napięcie ma być budowane na niepewności. Zamiast atakujących hord zobaczymy efekty ich pracy... Zobaczą je też podlegli nam ludzie. Z biegiem czasu zapanuje nerwówka - postacie zaczną się podejrzewać, a nawet oskarżać. Nie można więc dopuścić do tego, żeby ludzie stracili do nas zaufanie. Będziemy musieli ich obserwować - Rzecz może być w każdym z nich. A wszyscy wiemy, że jeśli ktoś czuje się obserwowany, zaczyna węszyć zdradę.
Naszym zadaniem będzie dmuchanie na zimne i dbanie o samopoczucie innych ludzi biorących udział w ekspedycji. A przy tym naturalnie na tropieniu źródła zła. Oprócz elementu psychologicznego w THE THING nie zabraknie ostrej jatki. W końcu ataki Rzeczy nasilą się, a wtedy duża siła ognia będzie jedynym rozwiązaniem. Czad.
Ale chyba dopiero w 2002 roku.

PSX V.I.P.

Jeśli jesteście fanami serialu pod tytułem V.I.P. to zapewne ucieszy Was informacja o zbliżającej się grze pod tym samym tytułem. Dla tych, którzy nie za bardzo wiedzą o co chodzi, postaramy się to wytłumaczyć.
Otóż V.I.P. to bardzo ambitny i posiadający nietuzinkową fabułę serial z Pamelą Anderson (nawiasem mówiąc obdarzoną wielkim talentem aktorskim) w roli głównej. Bohaterowie tego filmu prowadzą agencję... Ochrony. I nieustannie zmagają się z trudnymi zadaniami klientów. Podobnie ma wyglądać gra.

Przed nami 60 misji z którymi przyjdzie się zmierzyć jako jeden z pracowników Agencji V.I.P. Na pewno ucieszy Was fakt, że autorzy zapowiadają całkowicie bezkrwawą i ogólnie prorodzinną zabawę. Nikt nie będzie umierał, a broń w jaką wyposażono bohaterów to na przykład bomby zamrażające lub ich własne, silne i gotowe na wszystko ciała. Autorzy nie kryją się z tym, że jako grupę odbiorców upatrują młodych chłopców oraz przedstawicielki płci pięknej. No po prostu nie możemy się już doczekać.

PSX MONSTERS INC



Do amerykańskich kin niedługo trafi film opowiadający o dwóch potworach - włochatym i wielkim Jamesie oraz małym i niekoniecznie włochatym Mike'u. Film jest dziełem twórców Toy Story, więc należy spodziewać się wysokiej jakości trójwymiarowych animacji. Krótko mówiąc: szczęki odbiją się nam od podłogi. Tymczasem, niemal równocześnie z filmem powstaje gra pod takim samym tytułem. Będzie to platformówka z możliwością hodowania potworów i rozwiązywaniem nieskomplikowanych zagadek. Autorzy zapowiadają 15 poziomów pełnych ociekającego na boki miodu.
Kierowani przez gracza bohaterowie (zarówno wielki James jak i mały, zielony Mike) zostaną obdarzeni wieloma umiejętnościami. Będą biegać, skakać, machać ogonem oraz turlać się na tysiące sposobów. Jak na możliwości PS One gra wygląda bardzo przyjemnie i zapewne trafi do serc młodszym graczom, którzy do czasu premiery (30 październik) nie zaopatrzą się w Playstation 2.

Newsflash

Kolejna porcja złych wieści będących skutkami tragedii w USA. Akcje Take-Two spadły o 17,4 procenta, Acclaim o 16 procent, Infogrames o 14 procent, Electronic Arts o 7,7 procent, a THQ - 6 procent. Jedynie wartość akcji Interplay wzrosła o 4 procent.

Sega zapowiada wydanie ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE na Playstation 2 jeszcze w tym roku!

Kolejne wieści z obozu Segi, tym razem bardziej negatywne. W związku z przerwaniem produkcji Dreamcasta, w Sega of Europe mają miejsce masowe zwolnienia. Ich ofiarami padają nawet najbardziej zasłużeni pracownicy. Tak też w życiu bywa, niestety...

Bleem zapowiedziało wydanie nowego Bleemcast'a. Tym razem emulator obsługiwać będzie WWF SMACKDOWN. Marcellus już szczerzy zęby...

Już niedługo ukaże się gra bazująca na wspaniałej powieści Franka Herberta „Diuna". Produktem zajmuje się Cryo Interactive, firma odpowiedzialna niegdyś za pierwszą grę wydaną na CD, a mianowicie MEGARCE na PC. DUNE na PS2 ma mieć premierę przed końcem roku, a gra będzie zaawansowaną przygodówką w której wcielimy się w rolę Paula Atrydy, głównego bohatera książki.

Kolejne opóźnienie związane z zamachem w Stanach Zjednoczonych. Tym razem przełożono premierę METAL GEAR SOLID. O ile japońska wersja gry ukaże się wcześniej niż poprzednio informowano, to Amerykanie będą musieli na nowego MGS'a jeszcze poczekać. Jest to prawdopodobnie spowodowane obecnością Twin Towers w intrze rozpoczynającym grę. Na razie nie wiadomo, kiedy dzieło mistrza Kojimy ukaże się w USA.

Planowany na 25 września SYPHON FILTER 3 także został przełożony na nieznany w tym momencie termin. Powodem jest, podobnie jak w wypadku wielu innych gier, tragedia w Nowym Jorku. A dokładniej konieczność zmiany kampanii promującej grę. Wydawca - Sony Computer Entertainment America - twierdzi, że sposób reklamy nowej gry mógłby uderzyć w uczucia Amerykanów.

Namco nie śpi. Firma zamierza ostro zaatakować Gamecube, Xbox i PlayStation 2 następującymi tytułami: SOUL CALIBUR 2, RIDGE RACER 6 oraz DEAD TO RIGHTS. Nieoficjalnie mówi się także, że na Gamcube zmierza KLONOA 2, a DEAD TO RIGHTS będzie przynajmnniej trzymiesięcznym exclusivem na Xbox. Tak więc właściwie jedyną serią Namco, która zostanie na PS2 będzie TEKKEN. I chyba ACE COMBAT.

Serca posiadaczy Dreamcastów zadrżały, gdy Sega ogłosiła, iż wstrzymuje prace nad HEADHUNTEREM. Okazało się jednak, iż Sega po prostu nie zamierza tej gry wydawać w USA. Ciekawe dlaczego? Prace nad wersją europejską idą pełną parą.

Activision rozszerzyło swoją licencję na gry oparte na komiksach Marvela o Fantastic Four i Iron Mana.

Wipeout Fusion

Prędzej czy później WIPEOUT FUSION musi ukazać się na PS2. Testowaliśmy wczesną wersję jednej z najlepiej zapowiadających się gier na czarną konsolę Sony.

Kapitalny widok miasta z góry...

Nowy WIPEOUT jest syzbki, bardzo szybki. Można zasuwać 1300 kilometrów na godzinę!

„Nagle droga urywa się i przez kilka sekund spadamy w dół - z powrotem do miasta."

Dwa nowe teamy: Van-Uber oraz G-Tech.

Tak wyglądają facjtaki pilotów...

Nowy WIPEOUT nie jest przełomem - to po prostu kolejny, świetny fuuture-racer trzymający poziom serii. W testowanej przez nas wersji można było polatać na 21 trasach kilkoma ścigaczami (oprócz znanych teamów takich jak Feisar, Auricom czy Piranha, pojawiły się też nowe: Van-Uber, G-Tech, Eq.R, Tigron oraz Xios), które w praktyce nie różniły się zbyt wieloma szczegółami. Jedynym udoskonaleniem była możliwość wyboru kierowcy pojazdu. Każdy zespół ma dwóch pilotów - podstawowego oraz „zapasowego", o słabszych umiejętnościach. Niestety, roli pilotów w grze nie udało się nam rozszyfrować. Oprócz nowych broni i kilku możliwości pokonania okrążenia (skróty) w oczy rzuca się przede wszystkim grafika. Posiadacze PS2 dostaną w ręce grę, która wygląda znakomicie. Każda trasa to wycinek większego terenu, a więc otoczenie nie kończy się na kilku obiektach po obu stronach drogi. Można to łatwo zaobserwować przelatując przez miasto, gdzie zza przydrożnych budynków widać resztę zabudowań. Natomiast lecąc przez dżunglę, widzimy otaczający drogę las, a nie płaską teksturę po bokach. A najlepszym z patentów jest trasa, w której najpierw wyjeżdżamy wysoko pod górę... Nasz pojazd pędząc przecina gęstą mgłę, a zza horyzontu razi słońce. Nagle droga urywa się i przez kilka sekund spadamy w dół - z powrotem do miasta. Widać wtedy masę zabudowań i ogrom pracy, jaki włożyli w grę autorzy. Bardzo interesująco zapowiadają się też nocne trasy, ale ciężko o nich teraz pisać, ponieważ widać było, że jeszcze trochę pracy będzie trzeba poświęcić oświetleniu oraz teksturom na tych etapach - po prostu czasem obiekty były tylko cieniowane. Podobnie sprawa wygląda z szybkością działania gry. Czasem WIPEOUT chodził idealnie, ale zdarzały się momenty, gdy gra niemiłosiernie zwalniała. Nie należy się tym jednak przejmować, podobnie jak identycznymi charakterystykami pojazdów, ponieważ nasza wersja gry jest jeszcze dosyć wczesna.

Wiadomo, że bez dobrej ścieżki dźwiękowej WIPEOUT nie byłby WIPEOUT'em. Nam, niestety, nie dane było wysłuchać pełnego soundtracku, ponieważ ta wersja „zaopatrzona" była jedynie w cztery utwory. Inna sprawa, że te kawałki średnio pasują do klimatu gry - mamy co prawda do czynienia z czysto technicznym brzmieniem, ale albo wpada ono za bardzo w ambient, albo przypomina berlińską łupankę, która raczej drażni, niż umila granie. Chętnie usłyszelibyśmy w WIPEOUT FUSION kilku drum'n'bass'owych lub trip-hop'owych artystów - w końcu dobry, głęboki bas mógłby nieźle pasować do szaleńczego tempa rozgrywki.

Kolejną wadą wczesnej wersji gry, którą testowaliśmy, była niska inteligencja przeciwnika, a właściwie jej brak - nie dość, że oponenci zostawali na starcie i jechali dwa razy wolniej niż my, to jeszcze często obijali się o pobocza albo po prostu stawali w poprzek trasy. Jak widać, przed autorami jeszcze sporo pracy, ale jesteśmy dobrej myśli - w pełnej wersji WIPEOUT FUSION na pewno wszystko będzie wygładzone na połysk i nikt nie będzie mógł tej grze nic zarzucić.

Można to wyczuć, ponieważ w nowego WIPEOUTA gra się wyśmienicie. Ciężko to wyrazić słowami, ale czuć potencjał, jaki drzemie w tym tytule. Wszyscy jesteśmy zdania, że aby zepsuć tak dobrze zapowiadającą się grę autorzy musieliby naprawdę tego chcieć. Z drugiej zaś strony dawne Psygnosis, a obecnie Team Liverpool znane jest zarówno z genialnych pozycji, jak i strasznych szmir. Mimo to wierzymy w WIPEOUT FUSION!

Grafika jest ostra jak żyleta, ale animacja na razie zwalniała. Jesteśmy jednak dobrej myśli.

Niektóre trasy szokują bogactwem szczegółów, a inne - wręcz przeciwnie. Hmm.

SPACEWORLD 2001 RAPORT Z WYSTAWY GIER W JAPONII

Numer 2 Wrzesień 2001

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

GameBoy MAGAZYN

Pokemon
GRA KARCIANA

PLAKATY MARIO i WARIO 2

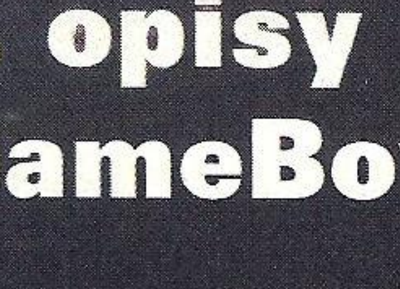
11 x GAMEBOY COLOR

Pokemon Crystal, Robocop
The Simpsons, Dragon Warrior III
Colin McRae Rally i reszta!

14 x GAMEBOY ADVANCE

Advance Wars, F-14 Tomcat
Final Fight One, Jurassic Park III
Bomberman Tournament i inne!

POKEMON GOLD & SILVER
DRUGA CZĘŚĆ MEGAPORADNIKA
Oraz wielki spis Pokemonów, ataków i przedmiotów!



TEKKEN ADVANCE
I inne bijatyki nadchodzą!
DOOM i DUKE NUKEM
Prowadzą szturm na GBA!

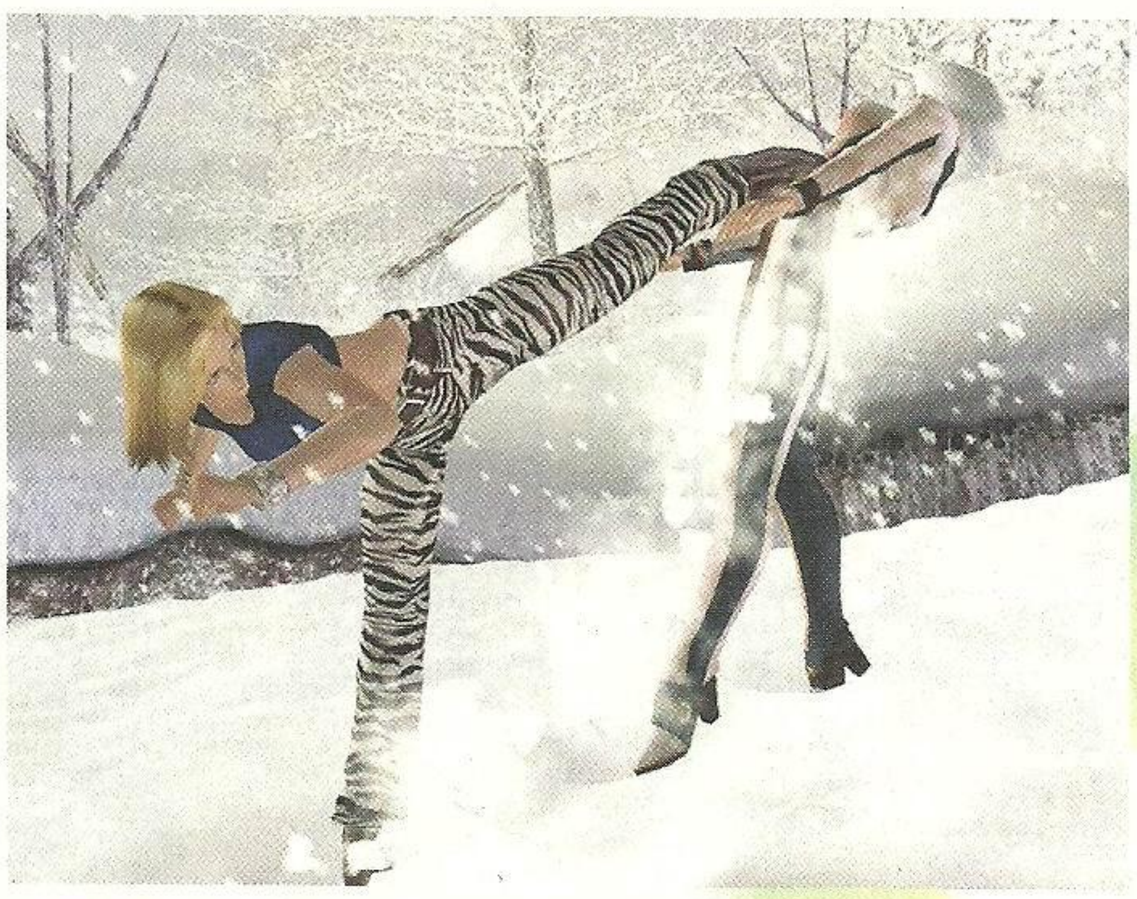
MARIO KART Super Circuit
Czy Hydraulik zarządzi?
Sprawdź naszą recenzję!

Independent Press
www.netplus.com.pl
ISSN 1642 - 4166 INDEX 366544

nowy numer już w kioskach

recenzje . opisy . tipsy . zapowiedzi
100% GameBoy Advance i Color

XBOX news



Do pokaźnej listy developerów pracujących ku chwale Microsoftu, możecie dopisać jeszcze kilka pozycji. Są to: Just Add Monsters (kolesie, którzy stworzyli MediEvila), Presto Studios (Myst III: Exile), Mesa Logic (autorzy tragicznych Maximum Force i Area 51) oraz Studio Gigante, które maczało palce w produkcji Mortal Kombat.

Prosto na Xboxa zmierza pierwszy chyba porządny symulator dechy surfingowej. Gra nazywa się TransWorld Surfs, a wyjedzie na sklepowe półeczki ze stajni Infogrames na początku 2002 roku. Na razie oglądaliśmy jedynie screeny... Pewne są tylko dwie rzeczy: po pierwsze - gra jest naprawdę ładna, a po drugie - może okazać się zarówno hitem roku, jak i największą klapą nadchodzących miesięcy. Zobaczymy.

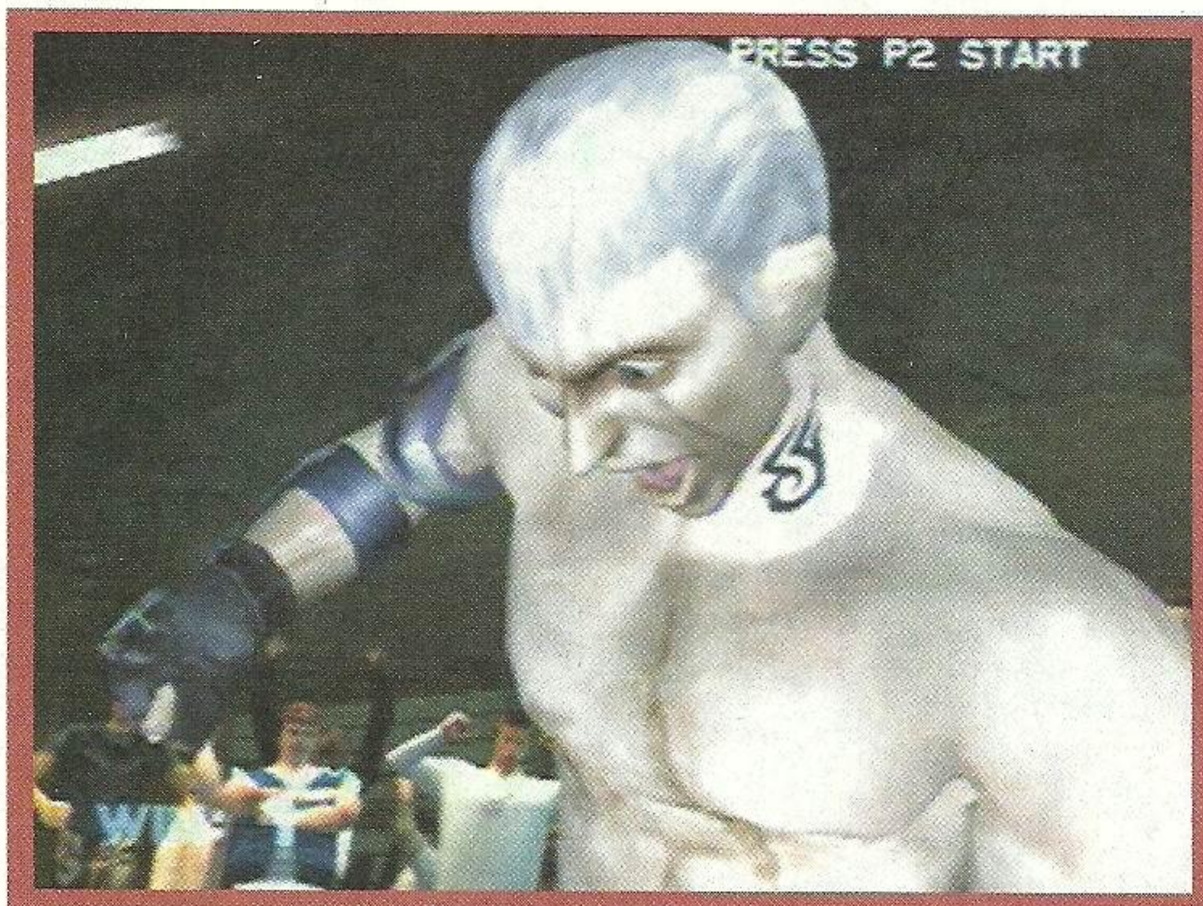
Oto przykład wykorzystania sieciowych możliwości Xboxa: czas, który minie pomiędzy amerykańską i japońską premierą konsoli, developerzy z japońskiego oddziału Tecmo postanowili wykorzystać na dodanie do ich flagowego produktu - Dead or Alive 3 - szeregu bonusów, których brak będzie w wersji US. Aby gracze za oceanem nie czuli się pokrzywdzeni, każdy posiadacz zabawki Microsoftu będzie mógł sciągnąć z internetu, a następnie zapisać na dysku twardym swoisty update gry. Dla wszystkich fanów tej serii (czyli także i dla nas) trzy nowe, przepiękne obrazki. Rany, jak to wygląda... Ale czy sprzeda Gatesowi konsolę? Gra wygląda naprawdę niesamowicie...

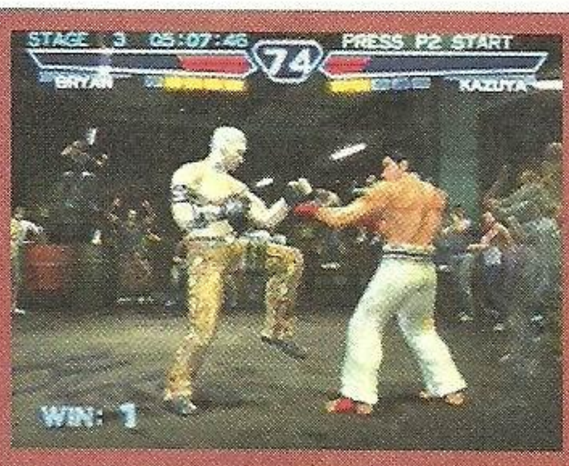
Jakiś czas temu pisaliśmy o możliwości sprzętowego cenzurowania brutalności występującej w grach, przed którymi nocami siedzą nasze pociechy i młodsze rodzeństwo. Teraz słowo ciałem się stało. Liga Matek Walczących wymusiła na Gatesie wprowadzenie ograniczeń. Każdy rodzic może więc swobodnie ustawić stopień cenzury złych wibracji wydostających się z odbiornika, wyrażany w siedmiostopniowej skali. Kiedy już ustalone jest, ile kilo flaków może przewalić się przez ekran podczas jednego posiedzenia, kończymy dzieło wprowadzeniem 4-cyfrowego kodu, który czym prędzej zapominamy. Słodkie.

Air Force Delta Storm, pierwszy lotniczy shooterek na Xboxa, zapowiada się całkiem apetycznie. Oprócz wypieszczonej grafiki, na kompakcie znajdzie się 50 misji typu znajdź-i-zniszcz. Gracz będzie mógł zasiąść za sterami 40 samolotów, znajdujących się na wyposażeniu sił zbrojnych USA, plus kilku wytworów bujnej wyobraźni programistów z Konami. Autorzy obiecują też maximum zabawy przy minimum wysiłku umysłowego, więc amatorzy trudnych i nudnych symulacji nie mają tu czago szukać.

Sega ogłosiła oficjalny termin premiery Jet Set Radio Future na Xboxa: jest to 12 luty 2002 roku.

Microsoft nie podał konkretnego terminu europejskiej premiery Xboxa. Ma się ona odbyć ,,w drugim kwartale 2002 roku". I tyle z Xboxowego frontu... **[van]**





Jak zapewne już wiecie, w wersji automatowej TEKKEN 4 dodatkowe postacie pojawiają się w pewnych odstępach czasu. Jak na razie ujawniło się ich pięć. Jako pierwszy pojawił się Jin Kazama. Wnuk Heihachiego po ciężkich przejściach ze swoim dziadkiem i ojcem postanowił zerwać z więzami krwi i w rezultacie zmienił swój sposób walki. Mniej jest w nim elementów stylu Mishima, a więcej tradycyjnego karate. Jego cel jest łatwy do odgadnięcia - chce wykończyć Kazuyę i Heihachiego. Potem pojawiła się tajemnicza postać zwana Violet. Ten szef wielkiej biotechnologicznej korporacji postanowił spróbować swych sił w prawdziwej walce i zebrać dane potrzebne do ukończenia projektu robota, który pokona te tworzone przez Mishima Zaibatsu. Ale kim naprawdę jest Violet? Okazało się że to Lee Chaolan. Teraz kolej na Ninę Williams - jak zwykle

będzie próbowała kogoś zabić, tym razem na zlecenie mafii. A na kogo padło tym razem? Na Steva Foxa. No i oczywiście Nina nadal nic nie pamięta ze swej przeszłości. Pranie mózgu było nad podziw skuteczne. Kto jej może przeszkodzić w zamordowaniu Steva? O oczywiście niezawodny gliniarz po

przejściach, czyli Lei Wulong. Ściga on szefa mafii, która wynajęła Ninę, a Steve ma mu wyjawić informacje potrzebne do aresztowania przestępcy. Na razie ostatnią postacią, która się ukazała jest Bryan Fury. Nasz znajomy cyborg ma spory problem - wymaga „tuningu", bo jego części już mocno się zużyły. Musi więc

wygrać turniej, aby stać się właścicielem Mishima Zaibatsu i tym samym pracodawcą swego stwórcy Dr. Abela. Jeżeli mu się nie uda... Czeka go los Roya Batty z filmu Blade Runner.
Rzućcie okiem na nowe obrazki i oczekujcie kolejnych wieści już w następnym numerze!

ECTS 2001

W ostatnich latach ECTS stał się imprezą o trochę mniejszej wadze, ale w tym roku pod względem swej nieobecności wielkich przeszedł już sam siebie. Nie było Sony, Segi, Nintendo, Microsoftu, Electronic Arts, Activision... I wielu innych firm. Mimo to w krótkim reportażu postaramy się Wam opowiedzieć o grach, które tam pokazano.

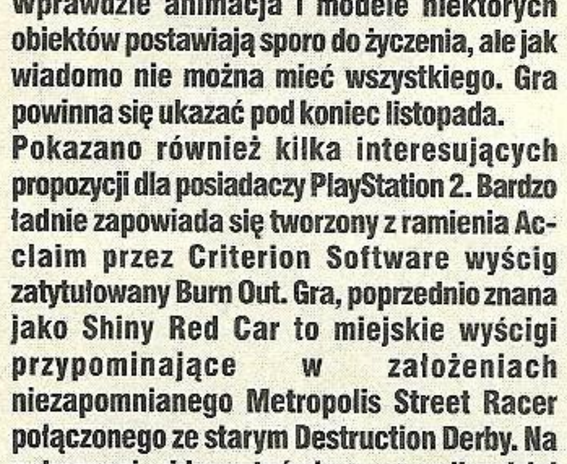
Na tym jedynym w swoim rodzaju europejskim zgromadzeniu zadziwiała żywotność blisko 7-letniego systemu - PSone. Wprawdzie czasy, w których szarak wiódł prym w konsolowym towarzystwie już dawno przeminęły, jednak mimo to zapowiedziano kilka dobrych pozycji, z których przynajmniej dwie zasługują na uwagę. Rage reklamowało nadciągającą piłeczkę zatytułowaną prosto David Beckham Soccer, o której czytaliście wcześniej w niusach.

Sporą niespodzianką była konwersja na PSone osławionego już na świecie, kloniarskiego Black & White, czyli zabawy w boga z kupą całkiem strawnego humoru i gagów (co powiecie na dwóch doradców, w postaci diabełka rodem z Cow & Chicken i aniołka z brodą do pasa?). Posiadacze szarych maszyn mogą się cieszyć podwójnie, gdyż reszta konsolarzy z next-genowym sprzętem pobawi się w stwórcę dopiero za rok! Na PC gra oferowała bardzo dokładnie wykonane, trójwymiarowe światy. Jak więc w obecnej dobie z taką grafiką radzi sobie plejak? Ku zaskoczeniu - całkiem przyzwoicie. Teren jest ładnie wymodelowany, drzewa trójwymiarowe, a budynki wykonane z precyzją i starannością. Wprawdzie animacja i modele niektórych obiektów postawiają sporo do życzenia, ale jak wiadomo nie można mieć wszystkiego. Gra powinna się ukazać pod koniec listopada.

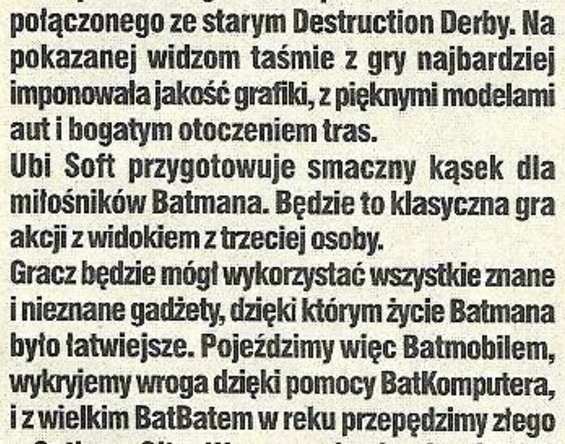
Pokazano również kilka interesujących propozycji dla posiadaczy PlayStation 2. Bardzo ładnie zapowiada się tworzony z ramienia Acclaim przez Criterion Software wyścig zatytułowany Burn Out. Gra, poprzednio znana jako Shiny Red Car to miejskie wyścigi przypominające w założeniach niezapomnianego Metropolis Street Racer połączonego ze starym Destruction Derby. Na pokazanej widzom taśmie z gry najbardziej imponowała jakość grafiki, z pięknymi modelami aut i bogatym otoczeniem tras.

Ubi Soft przygotowuje smaczny kąsek dla miłośników Batmana. Będzie to klasyczna gra akcji z widokiem z trzeciej osoby.

Gracz będzie mógł wykorzystać wszystkie znane i nieznane gadżety, dzięki którym życie Batmana było łatwiejsze. Pojeździmy więc Batmobilem, wykryjemy wroga dzięki pomocy BatKomputera, i z wielkim BatBatem w reku przepędzimy złego z Gotham City. W grze pojawią się również



Bunfoot



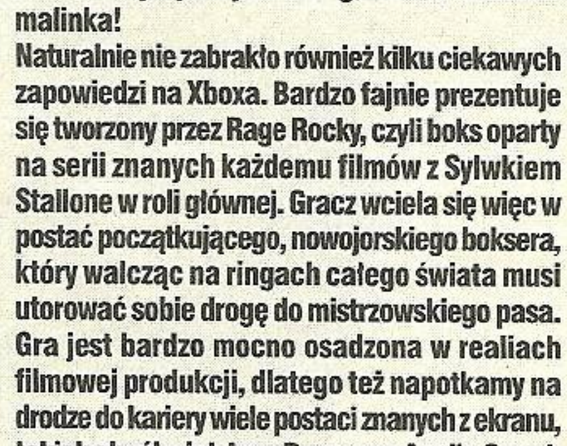
Rayman M

osobistości, bez których Nietoperski nie byłby sobą. Podowcipkujemy więc z Jokerem i wpadniemy na narty do posiadłości Mr Freeza. Tak na boku - głos Jokera podłożył pewien upadły aktor o nazwisku Mark Hamill. Do tego wszystkie możliwe, zebrane z całej serii ciosy i ruchy, mnóstwo niebezpiecznych, naszpikowanych pułapkami poziomów. Całość zakuta w oprawę idealnie naśladującą komiksowo-filmowe realia. Czekamy.

Również od Ubi otrzymamy kolejną odsłonę przygód Raymana. Tym razem jednak nie będzie to tylko proste skakanie po platformach. Programiści szybkim ruchem odcinają się bowiem od konwencji platformera w ogóle i Rayman M będzie niczym innym jak nowoczesną kalką Mario Party. Razem z kumplami Ray'a pobiegamy więc w kółko macieju po kwadratowej arence, trzepiąc się czym popadnie. Będą też elementy wyścigowe. Polatamy nawet helikopterkiem - po prostu party game w pełnym tego słowa znaczeniu. Oprawa - śliczna: pełno kolorów, cukierkowych postaci, małych skrzynek, palemek, beczułek i innych przedmiotów charakterystycznych dla gatunku. Miodzio malinka!

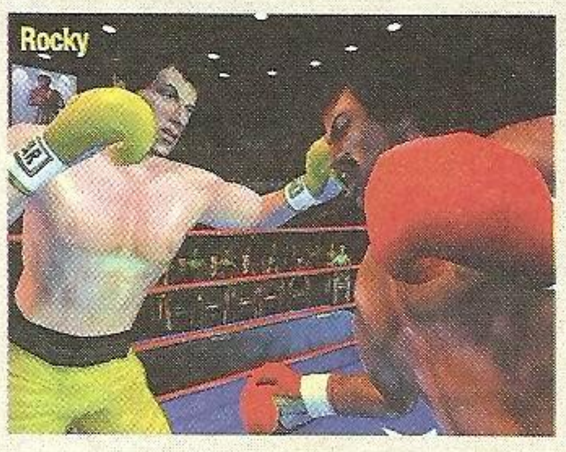
Naturalnie nie zabrakło również kilku ciekawych zapowiedzi na Xboxa. Bardzo fajnie prezentuje się tworzony przez Rage Rocky, czyli boks oparty na serii znanych każdemu filmów z Sylwkiem Stallone w roli głównej. Gracz wciela się więc w postać początkującego, nowojorskiego boksera, który walcząc na ringach całego świata musi utorować sobie drogę do mistrzowskiego pasa. Gra jest bardzo mocno osadzona w realiach filmowej produkcji, dlatego też napotkamy na drodze do kariery wiele postaci znanych z ekranu, takich choćby jak Ivan Drago czy Apollo Creed. Dzięki mocy obliczeniowej Xboxa, możliwe było perfekcyjne wręcz odtworzenie twarzy bohaterów, i sterowana postać to niemal doskonała kopia Stalone'a. Ponadto każdy z zawodników walczy swoim własnym, niepowtarzalnym stylem oraz posiada charakterystyczne dla siebie ciosy, zaś ogólne założenia produkcji idą raczej w stronę symulacji niż gier pokroju Ready 2 Rumble, więc każdy miłośnik najbardziej brutalnego ze sportów powinien być usatysfakcjonowany.

Ciekawie wygląda również Shrek, oparty na doskonałym filmie animowanym. Będzie to



Tennis 2k2

Unreal Championship


Rocky

przygodowa gra tpp, zaś gracz wcieli się naturalnie w postać podśmierdującego ogra. Wprawdzie grafika ustępuje animacjom które mogliśmy oglądać na dużym ekranie, ale pozostała cała reszta, która uczyniła film ogromnym hitem. Mowa tu oczywiście o wielkim ładunku humoru, genialnej mimice twarzy i mnóstwie zabawnych gagów. Programiści z TDK zapowiadają, że na ukończenie gry potrzeba będzie przynajmniej 80 godzin, co stanowi imponującą liczbę. W sumie - może się spodobać. Prawdziwym Xboxowym hitem tegorocznego ECTS'u był jednak Unreal Championship. Widać, że programiści z Epic potrafią dobrze wykorzystać power konsoli: grafika jest wprost porażająca. Każda z postaci to niezwykle bogaty w szczegóły, duży model. Twarze chyba po raz pierwszy w historii wyglądają w zasadzie tak samo jak prawdziwe, widać doskonale wszystkie szczegóły ubioru i pancerza. Znakomicie prezentują się również poziomy, na których będzie można siać pociski. Nie ma już ograniczonych korytarzami baz i ciasnych wnętrz, przykładem niech służy level, w którym biegamy po najprawdziwszym lesie porastającym nieznaną planetę. Kiedy akcja przenosi się do Egiptu, zachwycą nas wspaniale zdobione malowidłami ściany i kamienne konstrukcje, z których w każdej chwili możemy przenieść się na rozległe, prażone obcym słońcem piaski pustyni. Wprowadzono możliwość poruszania się całą masą dostępnych pojazdów zmotoryzowanych, co również powinno w znaczący sposób wzbogacić rozgrywkę. UC zapowiada się na całkiem nową jakość w tym przemyśle.

Na wystawie można było obejrzeć całe cztery tytuły na Dreamcasta, co dobitnie świadczy o śmierci tej platformy. Jedna z nich to Rez. Propeller Arena wygląda na takie sobie walki samolotów z ładną grafiką i obiecującym trybem dla czterech graczy. Smilebit zaś wystawił 90 Minutes - prostą piłeczkę, utrzymaną w schemacie znanym z innych gier o tej tematyce. Najciekawiej z decekowych gier prezentował się Tennis 2k2, który zapowiada się jako jeden z ostatnich wielkich tytułów. Grafika w zasadzie nie uległa przeobrażeniom, zmieniła się natomiast zawartość gry. Teraz do dyspozycji gracza, oprócz ośmiu panów znanych z poprzedniej edycji, będzie również osiem pań, a także dwie ukryte postacie, Daje to łączną liczbę 18 tenisistów, co powinno zaspokoić najwybredniejsze gusta. Gra jest trochę szybsza, usprawniono też system sterowania. Dobry tytuł, którym każdy posiadacz DC będzie mógł godnie pożegnać konsolę. Logitech pokazał zaś interesujące urządzenie przeznaczone do użytku z PS2 i Psone, a przydatne podczas zabawy z mordobiciami wszelkiej maści. Rzecz nazywa się FightingArena, i jest to mata z dwoma wystającymi z niej, czułymi na uderzenia palikami, które można dowolnie okładać miast plątać się z wyciskaniem na padzie skomplikowanych kombinacji ciosów.

Miłym akcentem było stoisko polskiej firmy Manta, która została wyłącznym dystrybutorem na Europę akcesoriów firmy Technology Innovation, a także gier komputerowych. I to już chyba wszystko, co było godnego uwagi na tegorocznym ECTS'ie. Sami przyznacie, że nie jest tego wiele. Cóż - brak wielkich wyraźnie dał się we znaki. Jeśli tak będzie za rok, być może nawet i dziennikarze zaczną bojkotować tę wspaniała niegdyś wystawę.

Propeller Arena

www.nintendo.com

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.zo.o
53-031 Wroclaw

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE™

F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!

Nintendo®
GAMING 24:7

IMPORTY

NOWOŚCI Z JAPONII I USA

Time Crisis 2

Platforma: PlayStation 2
Producent: Namco

TIME CRISIS 2 zapowiada się na doprawdy świetną gierę. Być może wielu dziwi fakt, że gra ta nie ukazała się na PlayStation. Spokojnie – warto było czekać. Okazuje się, że wersja na PS2 będzie o niebo lepsza od wersji na automaty. Zacznijmy od tego, iż TIME CRISIS 2 jest typową strzelanką z punktu widzenia pierwszej osoby, w której czyścimy teren posuwając się skokami. To znaczy, stajemy za zaułkiem, wychylamy się – kończymy kilku przeciwników, chowamy się, żeby przeładować, wychylamy – kończymy. Jak skończymy wszystkich w danym miejscu, przechodzimy (to się dzieje automatycznie) do innego i znowu. Cała zabawa polega na jeżdżeniu celownikiem po ekranie (lub wodzeniu pistoletem, o ile go mamy) i zabijaniu przeciwników. Zasady nie za trudne i bez wątpienia są one atutem gry. A co poza tym? W pierwszej linii – grafika. Ta gra ma dryg, ma akcję, ma szaleńcze wyścigi i eksplozje, ma ciekawe scenerie, ma wszystko to, czego potrzebuje dobry produkt. Po wtóre pomysł. Strzelamy naprawdę w dziwnych miejscach, każde z nich nadaje się na obrazek, który wypromowałby tę grę. Dzieje się sporo i nieźle trzeba się nakombinować. Wreszcie opcja na dwóch graczy. Na jedną, lub dwie konsole. Podzielony ekran na jednym telewizorze, to jeszcze nic. Ale na dwa!!! Osłanianie się, podział ról i krzyki, co ma kto robić. Doskonała rzecz! Przedoskonała! Niestety – należy do tej gry dokupić GunCon 2, czyli pistolet do Playstation – granie joypadem z lekka mija się z celem. Ale co tam – zapowiada się prawdziwy hit. Zwłaszcza jeśli macie kolegę, lub koleżankę, z którymi połączycie swoją konsolkę. Zatargacie do pokoju drugi telewizor. Widok, jak Wasz pomocnik gdzieś z drugiego końca ulicy pomaga Wam w akcji, jest dosłownie porażający. A kiedy widzicie, że to właśnie z jego kierunku biegną wrogowie... Czad! [grabarz]

Zero Gunner 2

Platforma: Dreamcast
Producent: Psikyo

ZERO GUNNER 2 to kolejny wybryk z cyklu: japońskie strzelanki na start! Sterujemy helikopterem, którego widać z góry i rozwalamy, co popadnie. To zaś, co rozwalimy, zostawia nam punkty i wzmacniacze. Dzięki wzmacniaczom nawalamy coraz intensywniej. Oprócz tego, w zanadrzu czekają strzały specjalne, które można wykonać tylko raz na jakiś czas. I jedziemy sobie beztrosko. Po prostu wystarczy trzymać spust bez ustanku i nawalać na prawo i lewo, lawirując między przeciwnikami i ich pociskami. Od czasu do czasu pojawia się boss i koniec poziomu. Prawdę powiedziawszy gra jest absolutnie beztroska. Projektanci poziomów nie zważali dosłownie na nic, działając wedle zasady, która znana jest w przemyśle: „wszystko co fajnie wygląda – nadaje się". Mamy zatem w grze np. od pytona mechów! Samolotów, które zmieniają się w mechy... Nawet samolot B1B, który w życiu nie zmieni się w mecha – tu się zmienia. Łodzie podwodne, zmieniające się w mechy, które włażą na budynki... no koniec świata! A my nawalamy jak nie wiem co! Nie ma czasu na refleksje! Ekran dosłownie roi się od wszystkiego: pocisków, wież strzelniczych, samolotów, punktów, wzmacniaczy! Total chaos! Dodatkowo tła są prześliczne i tak pięknie narysowane, że już w ogóle nie wiadomo na co patrzeć. W każdym razie, do wyboru trzy maszyny: Apache, Comanche i jakaś japońska superprodukcja. Żaden z helikopterów nie przypomina znanych nam maszyn. Są unowocześnione na maxa! Na takiego maxa, że wyglądają jak motorówki ze śmigłami! Ale co tam! Liczy się rozwałka, a tej w ZERO GUNNERZE 2 nie brakuje. Z nowości: można wcisnąć klawisz i wtedy zmienia się kąt ułożenia śmigłowca względem tła. Fajny pomysł – można np. lecieć bokiem do przodu rzód. Na minus? Czemu nie da się sterować gałką?... [grabarz]

Real Robot Regiment

Platforma: PlayStation 2
Producent: Banpresto

Przed nami kolejna gra z jakże lubianego przez Japończyków gatunku „mechowatych". I naturalnie nie chodzi tu o popularną zieloną roślinę, która rośnie sobie w lesie, ale o wielkie roboty. Tak, tak - nasi bracia z Kraju Kwitnącej Wiśni mają na tym punkcie prawdziwego fioła, o czym nieustannie przekonujemy się będąc bombardowani kolejnymi grami.
Tym razem na talerzu mamy REAL ROBOT REGIMENT firmowany przez Banpresto, średnią pod względem wielkości firmę. Na szczęście jej najnowszy produkt nie okazał się kolejną grą strategiczną - jak choćby większość Gundamów Bandai, ale prostą i przyjemną bijatyką.
Na początku wita nas intro (jakaś wielka wojna w kosmosie, są najeźdźcy i broniący), a zaraz po nim mało atrakcyjne menu. Wybieramy Story Mode i jazda! A raczej stop, bo czeka nas seria dialogów w trudnym do opanowania dla europejczyka języku. Wynika z niej jednak jedno: strzałka na mapie pokazuje gdzie mamy iść. No i fajowo. Po rozmowie pojawia się ekran opcji, na którym wybieramy trzy mechy do naszego oddziału. Jeszcze chwilka i... Lądujemy w jakiejś bazie, w której aż roi się od robotów przeciwnika! Zadanie: wysiec wszystkich i dotrzeć do końca poziomu!
Jak to wygląda? Statyczne widoki kamery pokazują nam lokację (a'la seria RE), po której śmigają nasze roboty. Kierujemy jednym z nich, a reszta towarzyszy nam w boju strzelając i ciukając nieodłączymi mieczami ile wlezie. Grafika jest średniacka, a same roboty stylizowane są na te z serii Gundam. Wybór należy do Was. [gulash]

Capcom vs SNK 2

Platforma: DC i PS2
Producent: Capcom

44 dostępnych od samego początku postaci - to naprawdę robi spore wrażenie.

Z tych fajniejszych - jest Haohmaru z serii SAMURAI SHODOWN!

Jeśli tak samo jak ja lubicie staroszkolne, dwuwymiarowe mordobicia to pewnie ucieszą Was informacje o kolejnym mordercy od pracujących razem chłopaków z Capcom i SNK.

W porównaniu z pierwszą częścią, CAPCOM VS SNK 2 na pierwszy rzut oka różni się jedynie trójwymiarowymi tłami podobnymi do tych z MARVEL VS CAPCOM 2. Szczerze mówiąc dużo bardziej pasują mi w pełni rysowane i ładnie animowane tła, ponieważ dodają grze klimatu. Oczywiście nie mogę powiedzieć, że nowe areny wyglądają źle. One są bardzo ładne i na pewno przypadną Wam do gustu. Ponadto dosyć często podczas walki otoczenie ulega zmianie. Na przykład zaczynamy walczyć na lodowej „pustni", a w pewnym momencie przez popękany lód przepływa statek, zatrzymuje się, następuje otwarcie burty i ze statku wyłaniają się flagi Capcom oraz SNK oraz wielkie logo z tytułem gry.

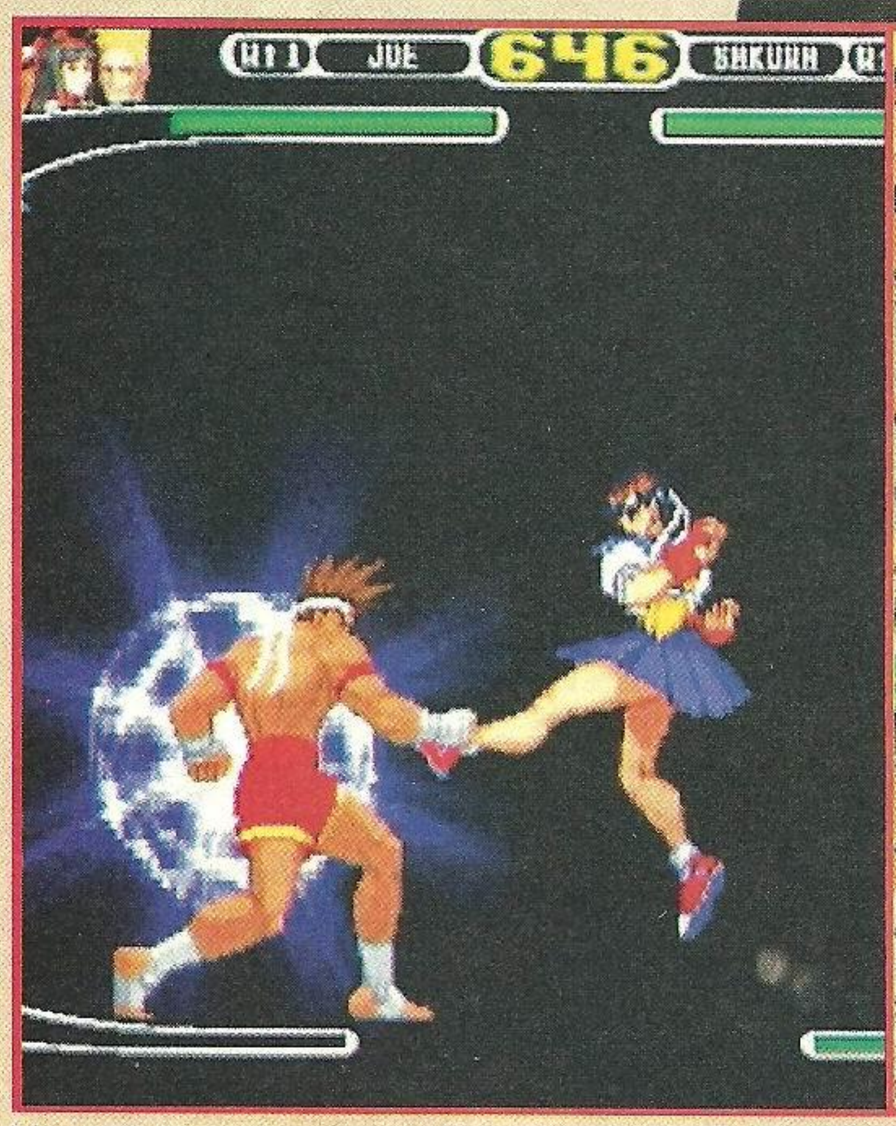
Niestety, podobnie jak w poprzedniej części, także w CAPCOM VS SNK 2 postacie zawodników wyświetlane są w niskiej rozdzielczości i widać to bardziej na PS2 niż na DC. Szkoda, że autorzy nie poszli śladem zespołu odpowiedzialnego za GUILTY GEAR X i nie możemy podziwiać bohaterów w hi-resie.

Także muzyka towarzysząca grze przypomina znane z poprzedniczki kawałki - jest trochę technicznie, czasem breakbeatowo i funkowo. Bardzo dobrze, bo wcześniejsze mordobicia Capcomu nie powalały pod tym względem.

W stosunku do CAPCOM VS SNK, druga część gry prezentuje bardziej rozbudowany system tzw. groove'ów. Teraz mamy do wyboru aż sześć możliwości oraz dodatkowo, jeśli tylko chcemy, możemy stworzyć własnego groove'a. Wspomniane groove'y to systemy ładowania oraz odpalania superów. Każdy z sześciu groove'ów oferuje inne możiwości. System C według autorów to klasyczny capcomowski groove przypominający te o nazwie Capcom z pierwszej części CAPCOM VS SNK. A i P to odpowiedniki systemów znanych nam ze STREET FIGHTER ALPHA 3 oraz STREET FIGHTER III. Podobnie sprawa wygląda z trzema następnymi groove'ami - są to kolejno odpowiedniki systemu rozgrywki z gier SNK: KING OF FIGHTERS, KING OF FIGHTERS 98 (bardziej zaawansowany od poprzedniego) oraz SAMURAI

Joe Higashi w mrocznym pojedynku z Kenem Mastersem.

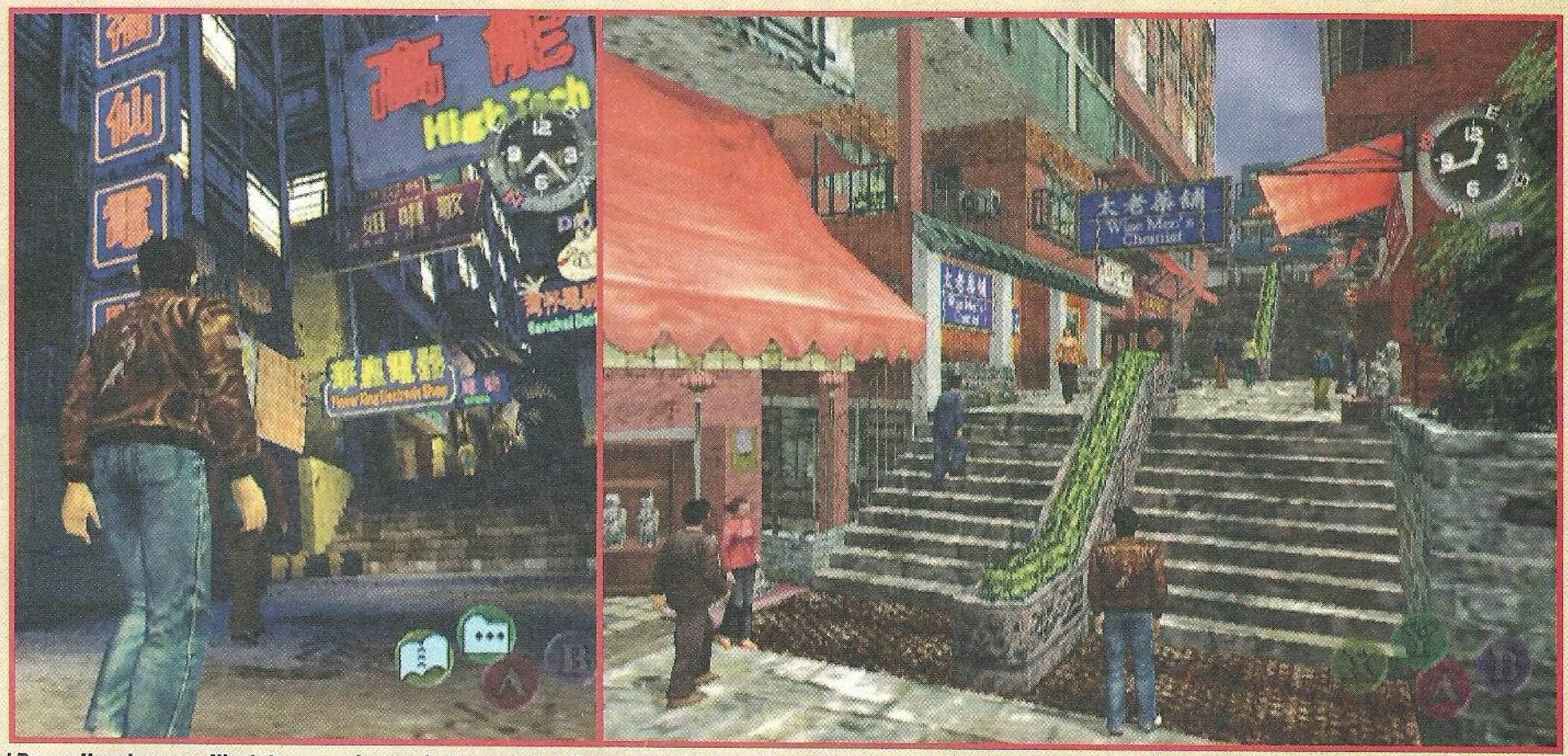
SHODOWN. Różnice między systemami polegają na różnych sposobach ładowania super-metera, możliwościach wykonywania takich ruchów, jak bieganie, uskakiwanie od ciosów lub kontrowanie. Jeśli pamiętacie CAPCOM VS SNK to zapewne wiecie, że każdy bohater był opisany współczynnikiem, który definiował jego siłę i w ten sposób możliwe było granie na przykład jednym bohaterem o współczynniku 4 lub czterema, gdy każdy z nich miał ratio, bo tak nazwano ten współczynnik, równe 1. W CAPCOM VS SNK 2 można grać maksymalnie trzema zawodnikami, ale ratio należy ustawić na początku gry. Możliwe jest więc wybranie dowolnej postaci i zrobienie z niej podstawowego zawodnika (co w pierwszej części gry nie było możliwe). Od początku mamy do wyboru 44 zawodników (znajdziemy wśród nich bohaterów miedzy innymi serii STREET FIGHTER, KING OF FIGHTERS oraz SAMURAI SHODOWN lub RIVAL SCHOOLS) podczas gry odkrywamy ich więcej. Importować! [Nolster]



Joe szykuje się do wyprowadzenia konkretnej serii w Sakurę. Z prawej znów Joe, który - nie wiedzieć czemu - jakoś przypadł nam do gustu.

Shenmue 2

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega



Ryo w Hongkongu... Niestety, na razie gra dostępna jest tylko w Japonii. Odradzamy importowanie - nie ma sensu psuć sobie wrażeń związanych ze scenariuszem.

Ponad pół roku temu graliśmy w SHENMUE i bez dwóch zdań ta gra podbiła nasze serca. Jedyny problem polegał na tym, że po około 12 godzinach zabawy dowiadywaliśmy się, że główny bohater - Ryo, właśnie wypłynął do Hong Kongu. Początkowo autorzy gry z mistrzem Yu Suzuki na czele planowali zrobienie 16 rozdziałów i wszystkie miały zagościć na konsoli Segi. Niestety, dni tej platformy są już policzone. Czy druga część gry będzie rozdziałem, w którym Ryo rozwiąże intrygę i pomści śmierć ojca? To jedna z możliwości, szczerze mówiąc - mało prawdopodobna. Druga ewentualność, według serwisów informacyjnych, to kontynuacja serii na PS2. Wiemy na pewno, że koniec SHENMUE 2 nie jest końcem historii Ryo. Potwierdzają to poradniki do gry zrobione przez japońkich fanów i sam Yu Suzuki, który twierdzi, że druga część SHENMUE to rozdziały 2-6 całej historii.

Wróćmy jednak do samej gry. Druga część SHENMUE zaczyna się w momencie, gdy główny bohater przypływa do Hong-Kongu. Po chwili gry można dojść do wniosku, że od czasów pierwszej części autorzy przyłożyli się do pracy. Wnioskuję to po tym, że pierwsza lokacja jest niemal tak duża jak dom Hazukiego, okolice przed domem oraz cała Dobuita! Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że kolejny „etap" (jeśli tak można go nazwać), ma powierzchnię blisko dwa razy większą niż poprzedni!!! Do tego widać poprawę grafiki. Może sam Ryo nie wygląda lepiej, ale nie oszukujmy się - już w pierwszej części jego sylwetka została dopieszczona. Teraz nacisk położono na bohaterów pobocznych - ich postacie są dużo lepiej wykonane. Widać więcej szczegółów na twarzach oraz bardziej naturalny sposób poruszania się. Tak samo sprawa wygląda z otoczeniem. Mimo niezbyt wielkich możliwości chipów Dreamcast'a przy rozkładaniu oświetlenia na obiektach, autorzy pokazali klasę i doskonale poradzili sobie z tym problemem. Dzięki temu, wszystko wygląda dużo bardziej naturalnie niż w SHENMUE - na przykład widać wyraźną różnicę między padającym na ścianę słońcem, a mocną latarnią.

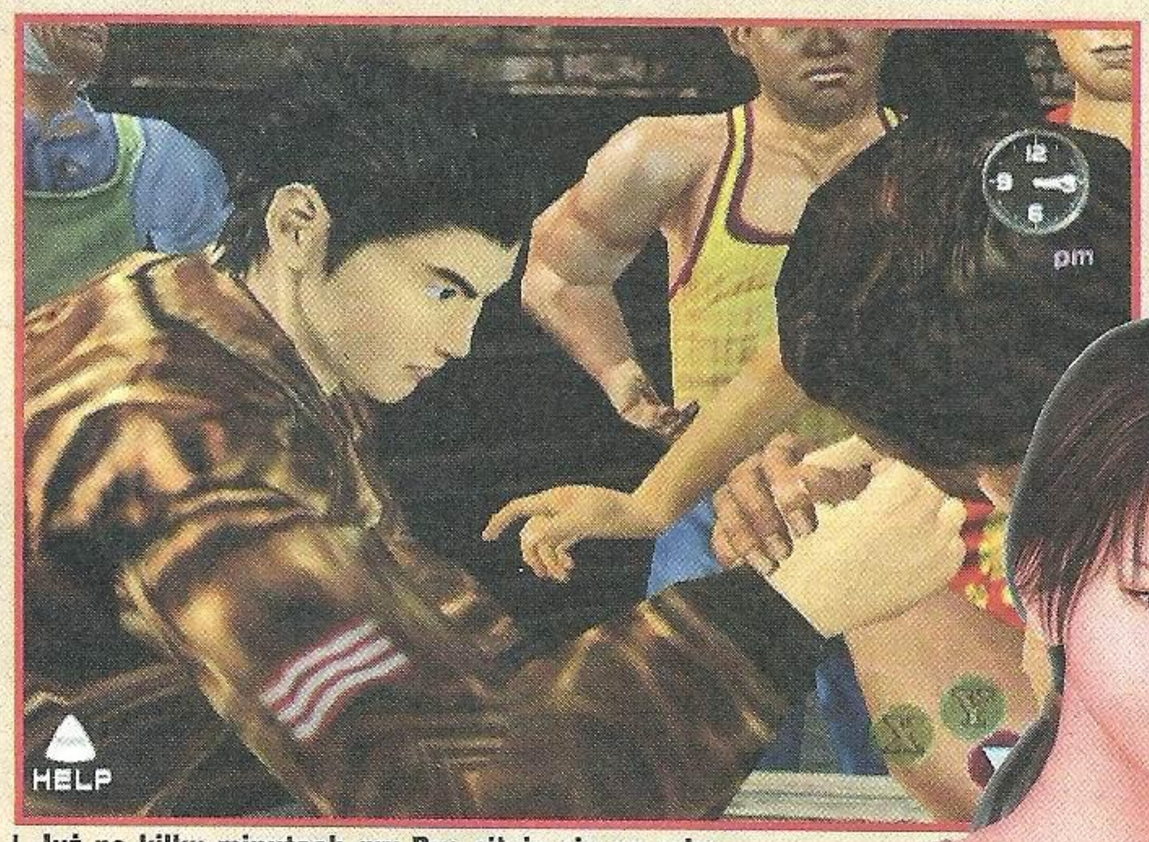
Jeśli już jesteśmy przy grafice - poprawiono działanie kamery śledzącej głównego bohatera. Teraz bardzo rzadko zdarzają się nieciekawe ujęcia, na których nic nie widać. Podczas biegania po pomieszczeniach kamera przełącza się na widok z oczu bohatera, przez co steruje się nim dużo wygodniej.

Fanów tłuczenia się po facjatach w SHENMUE na pewno ucieszy fakt, że Ryo otrzymał od autorów sporo nowych ciosów, a sam system walki także wygląda na usprawniony - walka jest po prostu bardziej płynna.

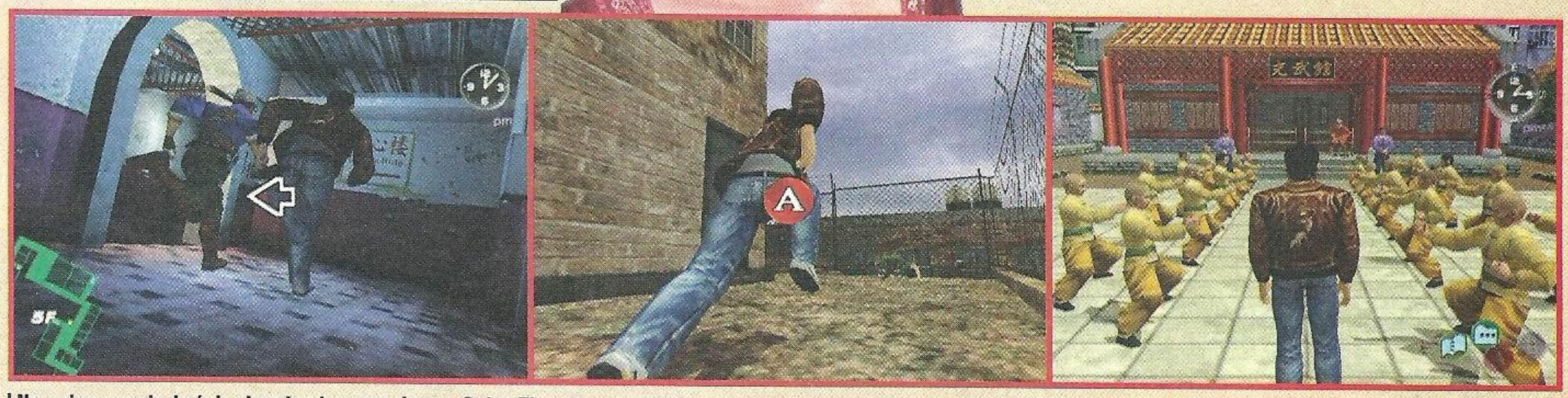
Po kilku godzinach spędzonych z japońską wersją SHENMUE 2 ciężko mi się wypowiadać na temat fabuły - nie znam japońskiego, a poradników napisanych w jakimkolwiek zrozumiałym dla mnie języku starałem się nie czytać - po co psuć sobie radość z grania w angielską wersję. Mogę za to powiedzieć, że w odróżnieniu od pierwszej części gry w SHENMUE 2 dzieje się dużo więcej. Praktycznie od początku zaskakują nas kolejne Quick Time Eventy, czyli sytuacje na które trzeba zareagować szybko wciskając pojawiający się na ekranie przycisk. Stosunkowo szybko dochodzi też do pierwszej walki, a fabuła (mam tu na myśli kolejne wydarzenia do których dochodziłem „na pałę") posuwa się z tempem zbliżonym do końcowych momentów pierwszego SHENMUE, czyli dosyć szybko. Dzięk temu gra nie jest nudna i cały czas coś się dzieje.

W porównaniu z poprzednią częścią, w SHENMUE 2 znajdziemy mapę - przydaje się do orientacji w otoczeniu - oraz nieco zmieniony interfejs użytkownika. Teraz, podobnie jak w LEGEND OF ZELDA na Nintendo 64, gdy możemy wykonać jakąś czynność, na ekranie (a dokładniej na grafice przedstawiającej jeden z przycisków pada), pojawia się odpowiednia ikonka, która informuje nas, że istnieje możliwość zrobienia jakiejś czynności. Może się to wydawać banalne, ale na dłuższą metę bardzo się przydaje.

Podczas testów japońskiej wersji SHENMUE 2 można dojść do wniosku, że angielska wersja gry powtórzy, jeśli nie przebije, sukces poprzedniczki czego jej z całego serca życzymy! Ale chwilę na nią poczekamy. [Nolster]



Już po kilku minutach gry Ryo siłuje się na rękę...



Na pierwszych dwóch obrazkach wspominane Quict Time Eventy, w których trzeba zareagować szybko wciśnięciem przycisku. A dalej? Ryo w wielkim dojo!

SPACEWORLD 2001

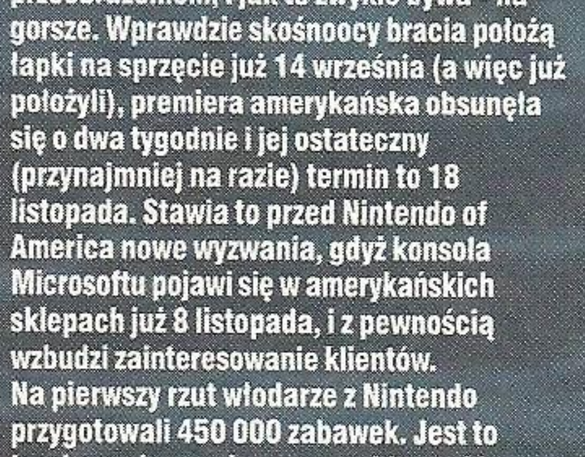
Jak co roku, tak i tym razem - pod koniec sierpnia Nintendo zorganizowało w Tokio swoją letnią imprezę Spaceworld. Ta szczególna wystawa miała jednak charakter przedpremierowy, i stanowi pierwszy duży ruch w kierunku Gamecube...

Co nowego na froncie związanym z GameCube? Z najbardziej interesujących informacji: znana jest już ostateczna cena japońskiej wersji konsoli. Wynosi ona 25000 jenów, a więc w przybliżeniu 142 funty, co przekłada się mniej więcej na 860 polskich złotych. Cena specjalnej wersji GCN wyposażonej w odtwarzacz DVD wyniesie circa 1600 złotych. Tu mały komentarz: ceny te po dotarciu konsoli do Polski z pewnością będą trochę wyższe (po raz kolejny powraca temat ceł i podatków nakładanych na urządzenia sprowadzane do naszego kraju). Jeśli zatem ktoś koniecznie chciałby pograć już teraz, niech śmiało importuje towar ze Stanów czy Japonii.

Kalendarz premier uległ pewnym przeobrażeniom, i jak to zwykle bywa - na gorsze. Wprawdzie skośnoocy bracia położą łapki na sprzęcie już 14 września (a więc już położyli), premiera amerykańska obsunęła się o dwa tygodnie i jej ostateczny (przynajmniej na razie) termin to 18 listopada. Stawia to przed Nintendo of America nowe wyzwania, gdyż konsola Microsoftu pojawi się w amerykańskich sklepach już 8 listopada, i z pewnością wzbudzi zainteresowanie klientów.

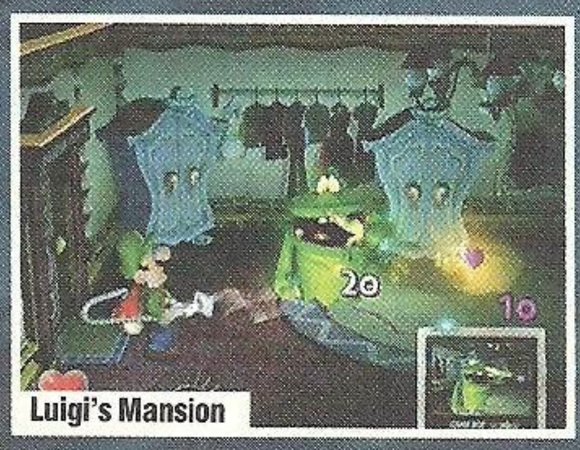
Na pierwszy rzut włodarze z Nintendo przygotowali 450 000 zabawek. Jest to trochę mało, zważywszy na chłonność japońskiego rynku. Zapewniają jednak, że do końca marca 2002 roku na półki sklepowe w Japonii i Ameryce Północnej trafią kolejne 4 miliony konsol. Póki co, nie ma niestety żadnych nowych obwieszczeń dotyczących premiery Europejskiej, jednak nie należy spodziewać się jej później niż latem/jesienią 2002, a być może nawet wiosną 2002.

Nintendo nie omieszkało wspomnieć też o liczbach i wiadmo już, że do końca 2001 roku



Wave Race: BS

Luigi's Mansion



Luigi's Mansion

w samych tylko Stanach Zjednoczonych koncern wyda 75 milionów zielonych na promocję GCN. Suma ta (choć znaczna) nijak nie może zostać jednak przyrównana do 500 milionów kapusty która popłynęła na te same cele z kiesy Majkrosoftu.

Jak zaś mają się gry przygotowywane dla GameCube? Cóż, jest tego trochę i w dodatku całkiem ładne. Szkoda tylko, że Big N nie dało pograć w te wszystkie cuda, a jedynie narobiło smaczku prezentacjami video. No ale, nie można mieć wszystkiego.

Na pierwszy ogień poleciały oczywiście dwa najbardzie gorące tytuły, planowane od początku jako gry, które pomogą sprzedać GameCube. Mowa rzecz jasna o Luigi's Mansion i Wave Race: Blue Storm. Co tu dużo pisać, Luigi's Mansion to prawdopodobnie jedna z najpiękniejszych gier, jakie było mi dane kiedykolwiek oglądać. Fenomenalne są efekty świetlne - przytoczyć tu można choćby latarkę Luigiego, którą rozświetla ciemności panujące w tajemniczym wymiarze. Snop światła rzucany przez urządzonko punktowo oświetla wybrane miejsca, podczas gdy reszta otoczenia jest spowita półmrokiem, delikatnie rozjaśnionym światłem rozproszonym lampy. Po prostu piękne! Świetnie prezentują się też tekstury wnętrz: są naprawdę bardzo szczegółowe i ostre,

Luigi's Mansion

Luigi's Mansion

dosłownie widać potęgę 8-drożnej jednostki teksturującej która spoczywa wewnątrz małego, fioletowego pudełka. Takie rozwiązanie zapewnia spory zapas mocy obliczeniowej, jednocześnie dając pole do popisu dla artystów-grafików. Równie doskonale prezentuje się mimika twarzy, oddana w najbardziej jak dotąd realistyczny sposób. Jeśli tylko pszczoły dostarczą odpowiednio dużo miodu do tej gry (w co nie wątpimy), będziemy mieli hit przebijający wszystko, co zostało pokazane w ostatnich latach na tym rynku.

Jeśli już o grach z hydraulikiem w roli głównej mowa, warto wspomnieć o innych, nie pokazanych dotąd produkcjach. Są to: Mario Sunshine i 100 Marios. Na ich temat nie wiadomo niestety nic konkretnego. Mario Sunshine to „gra przeznaczona na sezon letni" (to słowa Miyamoto!), cokolwiek miałoby to oznaczać. Wiadomo tyle, że Mario będzie zaopatrzony w tajemnicze urządzenie, które przenosi na plecach. „Stu Marianów" to tytuł jeszcze bardziej tajemniczy. W istocie rzeczy jest to jak na razie projekt gry, który Nintendo zamierza zrealizować w przeciągu dwóch lub trzech lat. Szczegółów na razie brak, ale sam tytuł przywołuje z pamięci pewną prezentację sprzed ponad roku. Chodzi tu o nagranie, na którym po planszy biega 128 Marianów, roznoszących kolorowe klocki. Może więc będzie to gra logiczna (albo remake Lemingów)?

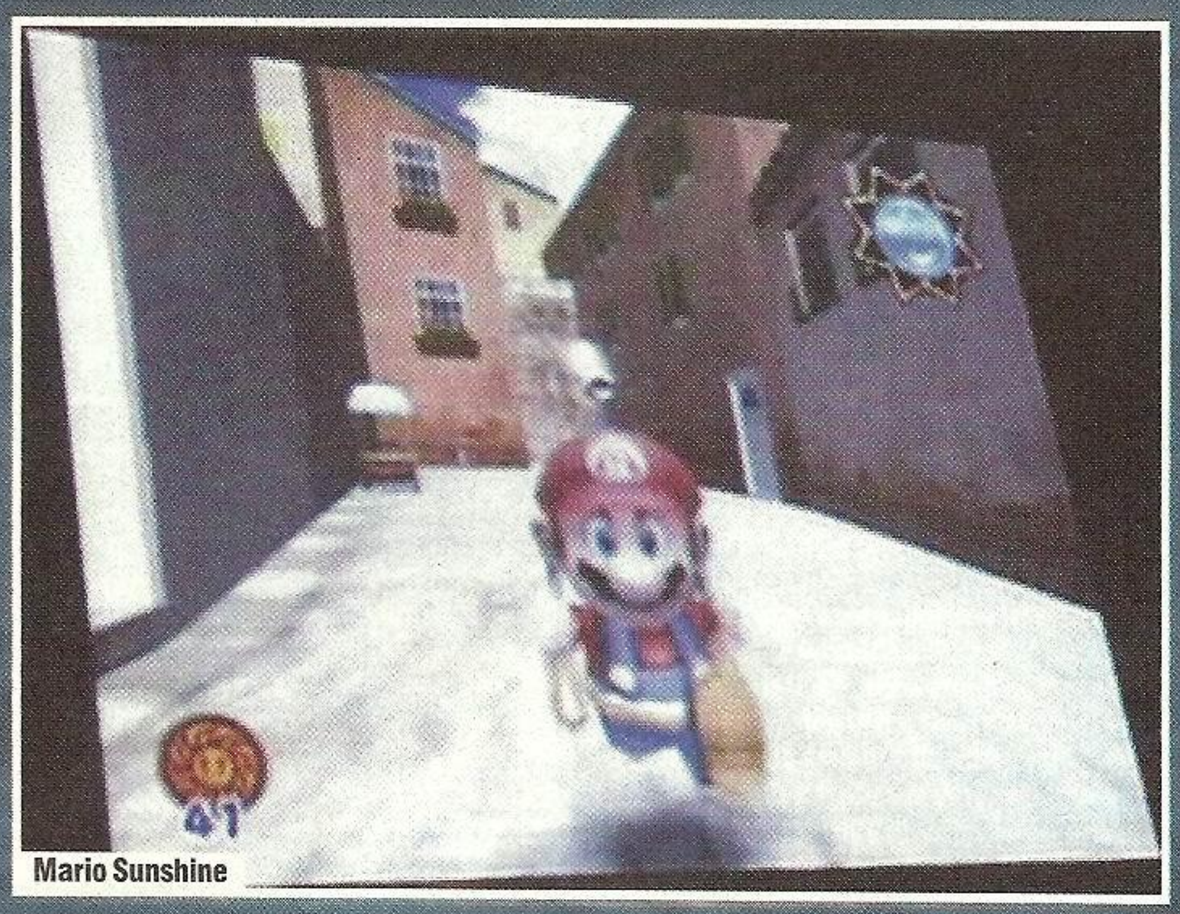
Drugi flagowy tytuł to naturalnie Waverace: Blue Storm, czyli sukcesor jednego z pierwszych i jednocześnie największych hitów w histori Nintendo 64. Dla nieobytych ze światem konsol: są to wyścigi wodnych skuterów rozgrywające się na akwenach na całym świecie. I tym razem jest tak, jak się tego wszyscy spodziewali. Blue Storm - podobnie jak wtedy „jedynka" - dostarczaja olśniewających efektów graficznych. Największy nacisk położono tu oczywiście na symulację fal morskich, co dało należyty efekt - są po prostu genialne! Rozwinięto również system trików, teraz można je łączyć w kombinacje, a samych sztuczek do wykonania jest znacznie więcej. Dostępny będzie split screen na czterech graczy, gra w pełni wykorzystuje również funkcję Rumble. O ile w części pierwszej woda wręcz kapała z telewizora na dywan, tym razem chyba wogóle nie będzie można podchodzić do konsoli bez

Wave Race: BS

Wave Race: BS

Mario Sunshine

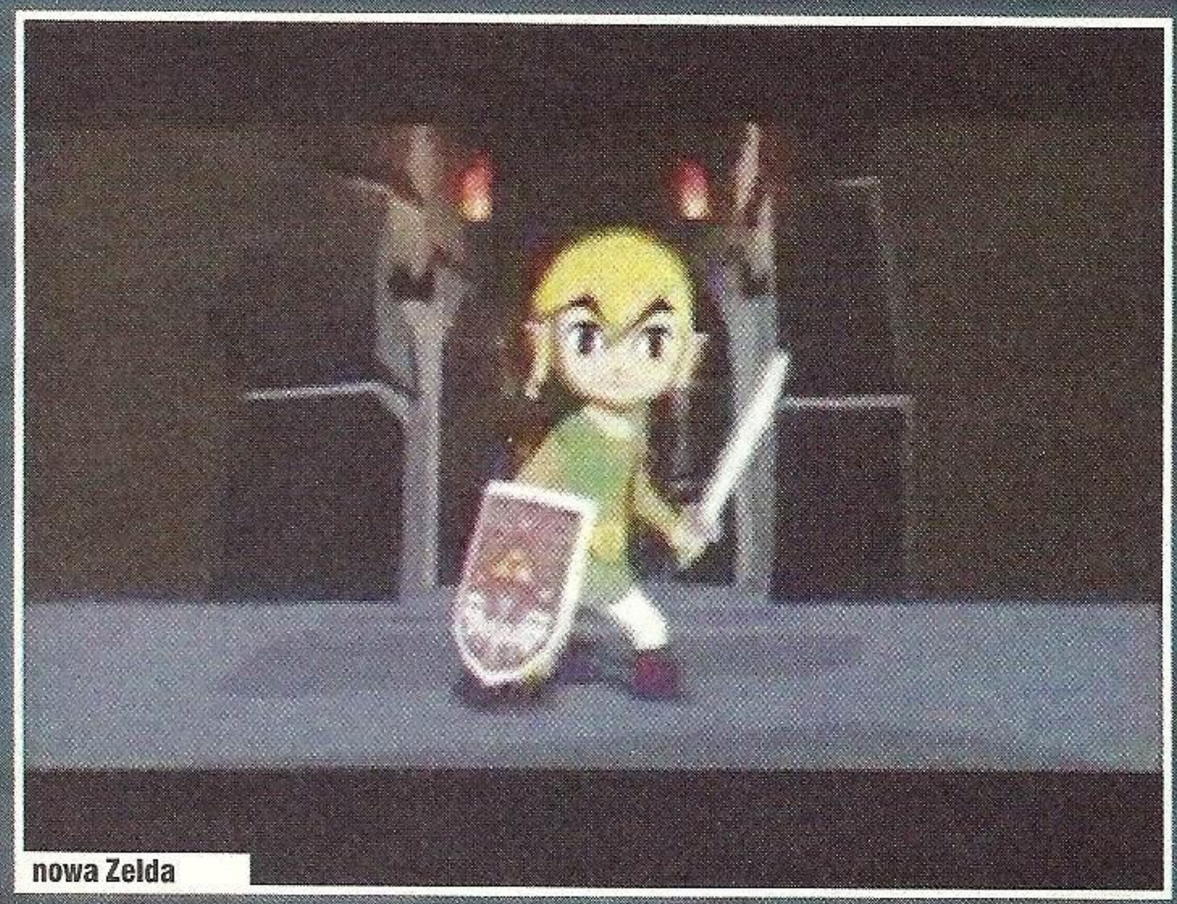
Mario Sunshine


Mario Sunshine

Mario Sunshine

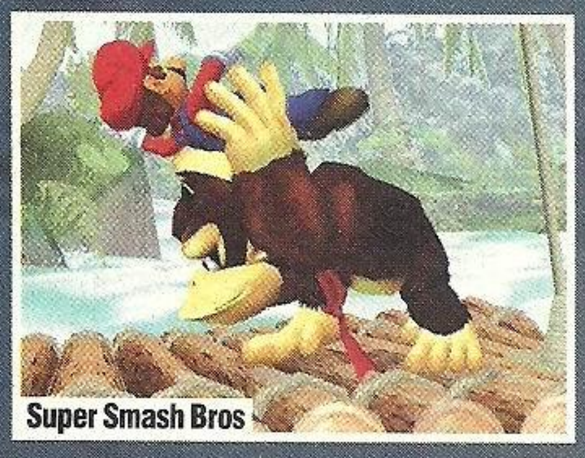
akwalungu. Czyli: superszybkie, odstrzelone na maxa, szalone wyścigi na wodzie z grafiką, jakiej nie widział jeszcze świat!
W tym miejscu należałoby chyba umieścić informacje o trzecim „pewnym hicie" zaprezentowanym na SpaceWorld 2001. Wiecie już? Tak, mowa właśnie o kontynuacji serii Legend of Zelda. Tu jednak duże zaskoczenie: szef designerów z Nintendo, pan Shigeru Miyamoto, nakazał całkowitą zmianę wizerunku gry. Po ubiegłorocznych targach E3 mieliśmy przyjemność zaprezentować Wam kilka screenów z (jak sądziliśmy) prawie ukończonej gry. Nintendo postanowiło jednak odciąć się od ponurej konwencji realistycznego erpega, na rzecz potraktowanej z humorem kreskówkowej przygody, graficznie z lekka przypominającej znane teraz z telewizji Atomówki. Nie wierzycie? Popatrzcie na screeny! Sam Link zmienił się nie do poznania i przypomina teraz raczej wyleniałego maminsynka rodem z hal produkcyjnych Disney'a, niźli młodego i gniewnego rycerzyka. Hmph. Gra była zaprezentowana w postci prezentacji video, więc ciężko jak na razie wyrokować na temat szeroko pojętej grywalności. Pewne jest natomiast, że nie wszyscy będą zadowoleni z takiej zmiany obrazu ich ulubionej produkcji. Pomimo tak ogromnych, rzekłbym nawet całkowitych zmian konceptualnych, Miyamoto publicznie obiecał, iż gra nie zostanie wydana później niż na gwiazdkę 2002 roku.
Niejasności narastają również w temacie gry-widma, czyli opisywanego już kilkakrotnie na naszych łamach Metroid Prime. Jedyne czym Nintendo karmi fanów przez ostatnie półtora roku to krótkie, prerenderowane filmiki FMV, które z oczywistych powodów nie mogą służyć jakiejkolwiek ocenie wartości końcowego produktu. Nie przejmując się tym, Retro Studios w dalszym ciągu zapewnia, że prace są już na ukończeniu, a gra lada dzień opuści labortaoria programistów. Na znak tego, prasa otrzymała kilka obrazków pochodzących bezpośrednio z gry. Wyglądają nieźle, ale... Jest bardzo wcześnie. Pierwszym tytułem z „drugiej linii" jest Super Smash Brothers Melee, czyli kontynuacja Super Smash Bros, bestsellera z Nintendo 64. Założenia gry są proste: wybieramy postać spośród bohaterów wykreowanych przez Nintendo, a następnie kopiemy tyłki każdemu, kto stanie nam na drodze. A jest w czym przebierać: podobnie jak w „jedynce", znajdziemy tu całą plejadę różnych postaci, które każdy szanujący się fan gier Nintendo dobrze zna. Mamy więc Linka, Bowsera, braci Mario, Donkey Konga, Pikachu i wiele, wiele innych. Póki co, nie wiadomo jak zmieni się warstwa merytoryczna, wiadomo zaś jak zmieni się

nowa Zelda

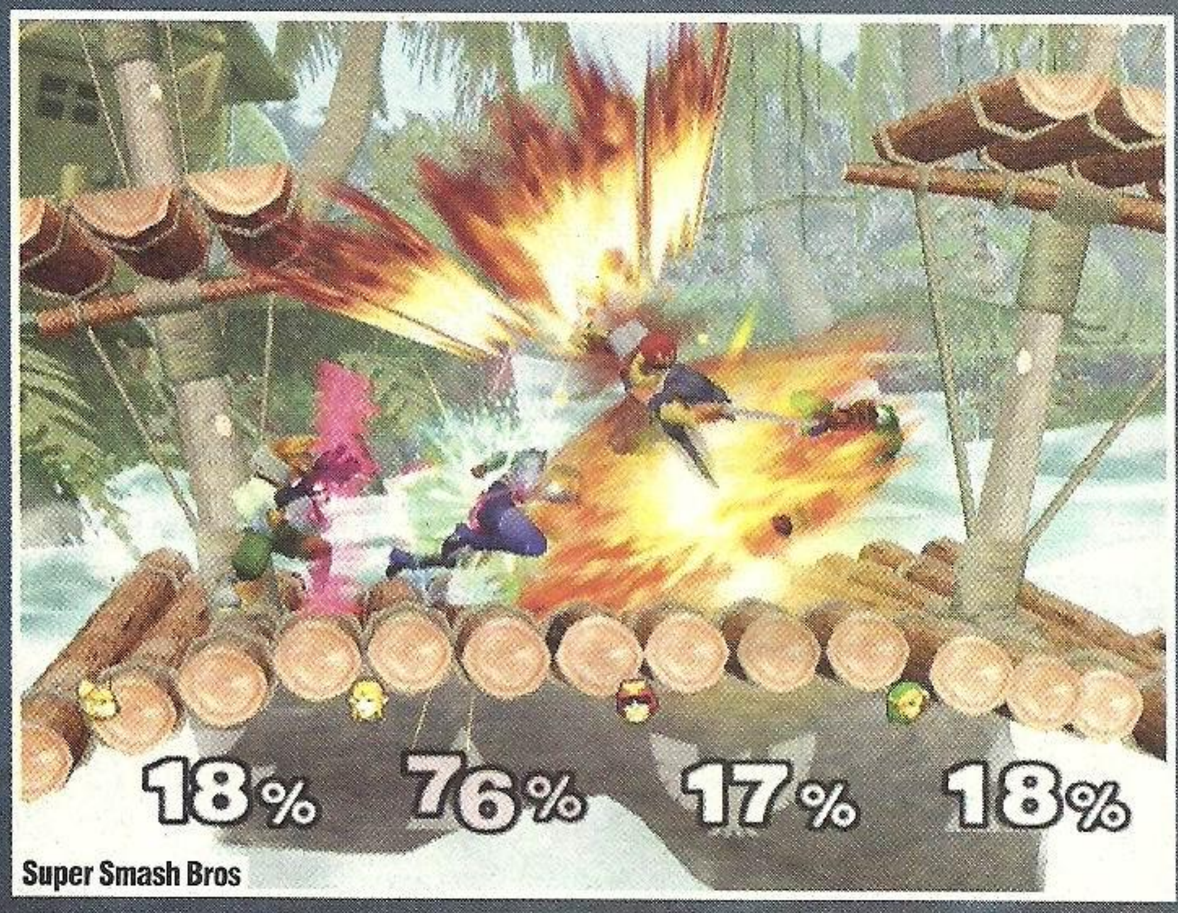

nowa Zelda

nowa Zelda

nowa Zelda


Super Smash Bros

Super Smash Bros



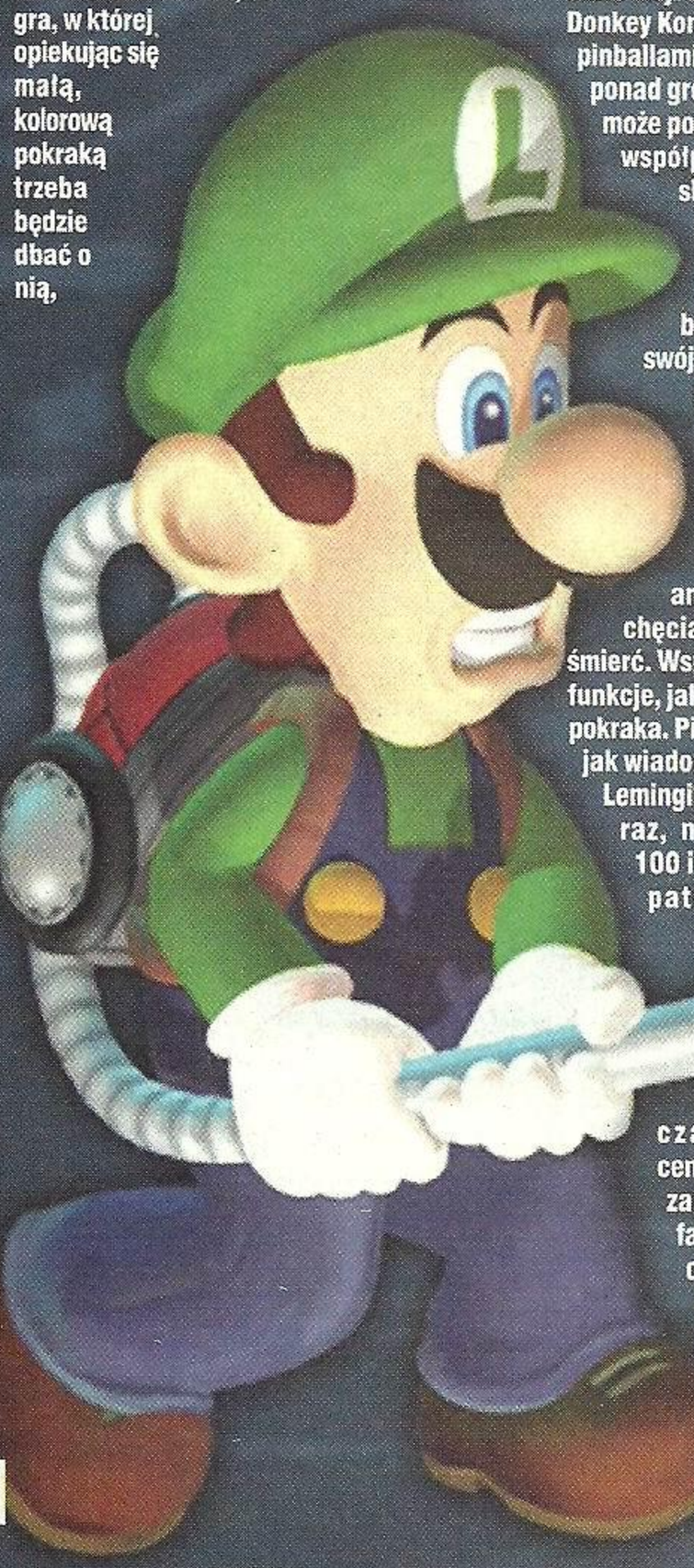
Super Smash Bros

Pikmin

Animal Forest

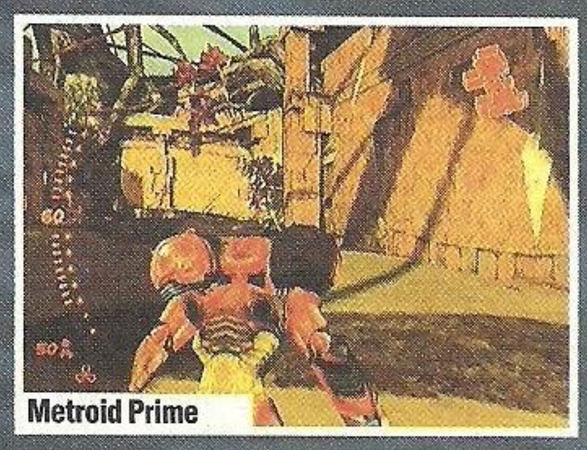
grafika. Już w pierwszej części oprawa była dobra, lecz mozliwości jakie daje GameCube podziałały na grę niczym dotknięcie czarodziejskiej różdżki. Całe otoczenie, w jakim rozgrywa się akcja, to śliczne, trójwymiarowe światy, ociekające detalami i buchające ferią barw. O postaciach, które w tym świecie żyją nawet nie wspominam - cudo.

Animal Forrest Plus, to gra, w której opiekując się małą, kolorową pokraką trzeba będzie dbać o nią, zapewniać jej rozrywki, kupować domki, nawiązywać znajomości i robić inne tym podobnte bzdety. Na pierwszy rzut oka - takie ulepszone Tamagochi. Na drugi - też, tyle że z grafiką żywcem wyjętą z N64. Powiadam wam, dramat. Z ciekawostek: w lesie, w którym nasz stworek będzie mieszkał, znajdują się domki, w których możemy przysiąść nad NES'em i popykać w stare hity. Dostępne są między innymi carty z Donkey Kongiem, Kuru Kuru Land, tenisem, pinballami i wiele innych. W sumie nic ponad grę dla dzieci, która bezboleśnie może pomóc im w nauce komunikacji i współpracy z czymś tak skomplikowanym jak dorosły świat.



Dużo bardziej interesująco zapowiada się natomiast Pikimin. Fabuła jest po prostu banalna: pewien kosmita rozbił swój pojaz o powierzchnię niewielkiej planety. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności, nieznany ląd zamieszkują stworki zwane Pikiminami. Wystarczy pociągnąć je za zakończoną listkiem, pączkiem lub kwiatkiem antenkę wyrastającą im z głowy, a z chęcią pójdą za Tobą nawet na pewną śmierć. Wspomniane wyrostki warunkują funkcje, jakie może wykonywać dana pokraka. Pikiminów jest od licha i trochę, ale jak wiadomo - w ilości siła (znowu Lemingi?). Sterujemy więc całym rojem na raz, nierzadko złożonym ze 100 i więcej stworów, patrząc na świat z perspektywy kogoś o wzroście nie przekraczającym kilku centymetrów. Wszystko zaprezentowane jest w bardzo fajnej, szczegółowej i kolorowej oprawie, która genialną prostotą wykonania przywodzi na myśl światy zaprezentowane 5 lat temu w Super Mario 64. Autorzy włożyli też sporo wysiłku, aby każdy mógł roześmiać się conajmniej kilka razy podczas przygody z Pikiminami. Może być niezle, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, iż jest to gra w całościu zaprojektowana przez mistrza Miyamoto.

Zprezentowano również tworzony już od dłuższego czasu przez Silicon Knights horrorek, pod tytułem Eternal Darkness. Historia mówi o wielkich przedwiecznych, którzy pomieszkiwali sobie na Ziemi na długo przed nami, a teraz pragną ją odzyskać. Tajemne Zgromadzenie wyznacza więc 13 „ochotników" do walki z monstrami. Motywowani chęcią ocalenia swiata ludzi od zagłady ruszają więc w bój i...zaczynają wątpić w to, co widzą. W grze zastosowano bowiem coś, czego jeszcze nie było: ze względu na wysoko rozwinięty umysł kosmitów, ludzie ze swoim marnym móżdżkiem są im mentalnie podlegli, co wywołuje nieprzyjemne halucynacje (!). Oto przykład: sięgamy po apteczkę do naszej torby (pełnej cennych przedmiotów zebranych wcześniej) i ze zdziwieniem spostrzegamy że jest ona pusta! Sfrustrowani pędzimy dalej przed siebie i znajdujemy kolejny gadżet. Z braku innego wyjścia wkładamy go do trefnej torby, po czym z jeszcze wiekszym zdziwieniem odnajdujemy jej poprzednią zawartość na swoim miejscu. Halucynacje dotyczą również wizji naszej własnej śmierci, tak więc zginąwszy z rąk potwora możemy po chwili „wybudzić" się z koszmarku i rozglądając sie dookoła, stwierdzić brak jakiegokolwiek zagrożenia. To bardzo nowatorski pomysł, i już samo to daje grze wielką szansę na przebicie się. Jak zeznają autorzy, gra jest nie do przejś cia bez wykorzystania umiejętności pracy w zespole - stąd zapewne aż 13 grywalnych postaci, co wygląda również na całkiem rozsądne rozwiązanie (po raz pierwszy ci strrraszni obcy nie będą galaktycznymi cieniasami). Dodawszy do tego wpaniałą grafikę (a w szczególności modele postaci, złożone - jak stoi w materiałach prasowych - z ponad 5500 poligonów), można spodziewać się wielkiego hitu.


Metroid Prime

Nie zapomniano naturalnie o GBA. Wielkie N wystawiło kilka ładnych nowych produkcji na kieszonsolkę. Z najciekawiej wyglądających, wymienić należałoby Tekkena Advance, Street Fighter 3 alpha Upper, Guilty Gear X. Spragnionych szczegółów zapraszam na łamy GameBoy Magazynu, gdzie Pocketto opisze wszystkie gry mogące zainteresować fanów Advance'a. Warto za to szerzej opisać możliwości związane z linkiem GBA - GameCube. Działająca wersja urządzonka została pokazana na dwóch grach: opisanym

Metroid Prime

SXX Tricky

Virtua Striker 3

PSO ver. 2

Soul Calibur 2

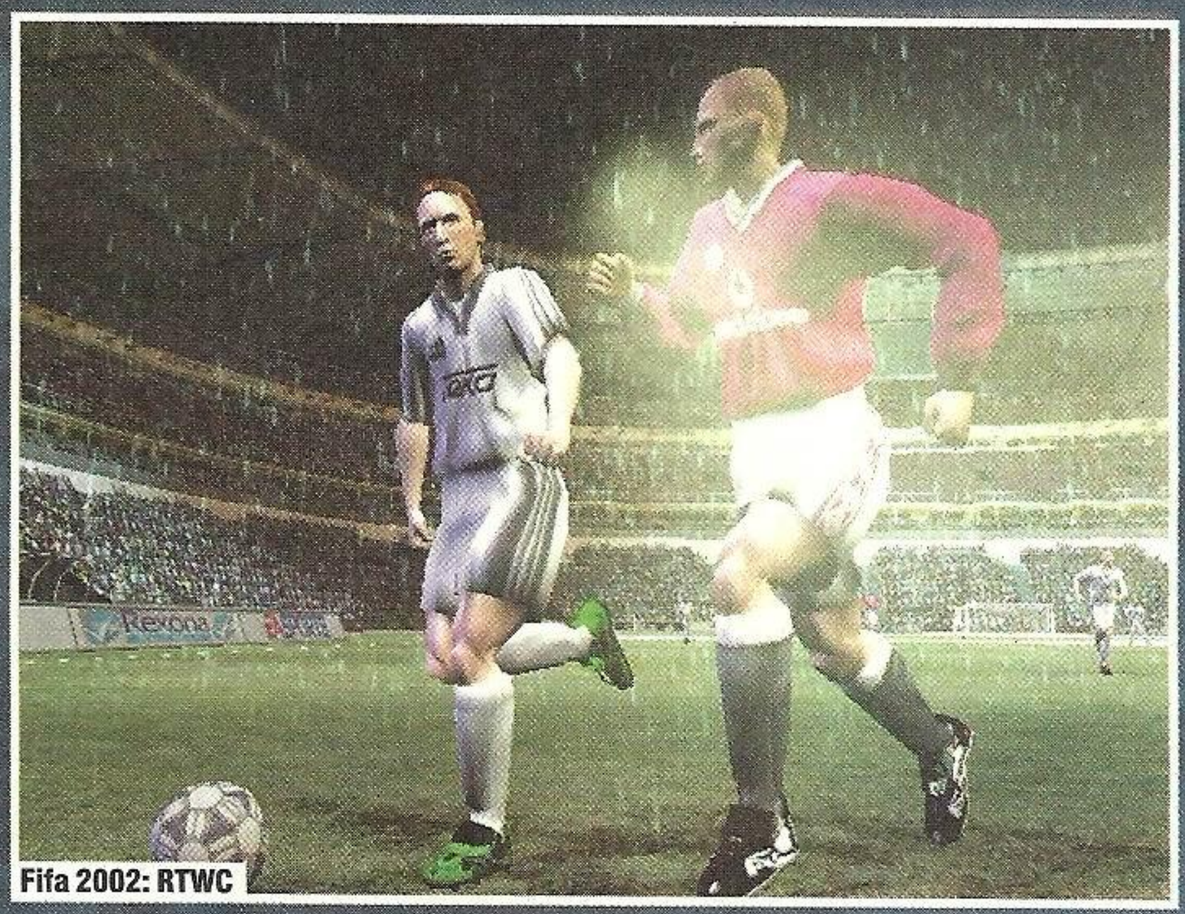
poprzednio Animal Forrest oraz Flippin' Kirby. W przypadku tego pierwszego, rola GBA Link sprowadza się do odpalania na kieszosolce szeregu różnych minigierek. Flippin' Kirby to gra, w której sterowana postać reaguje na wychylenia kontrolera poprzez zamontowany w padzie sensor ruchu. Po połączeniu GBA z GameCube można np. wykonać kieszonsolką gwałtowy ruch w lewo lub prawo, a postać dosłownie wytoczy się z telewizora, zgłaszając jednocześnie gotowość do akcji z ekraniku GameBoya. Potem wystarczy jedynie energicznie przechylić GBA w stronę przeciwną, a postać posłusznie powróci na swoje pierwotne miejsce. Za pomocą linka, można będzie również sciągać mini-gry ze specjalnie oznaczonych dysków do GCN, a nastepnie zapisywać je na specjalnych cartach wielkokrotnego zapisu i odpalać już na kieszonsolce. Cena takiego kabelka wyniesie około 10 funtów, więc link GCN-GBA z pewnością będzie ofertą wartą rozważenia. Po za opisanymi wcześniej produkcjami Nintendo, na wystawie nie zabrakło stoisk innych firm. Pokazało się Electronic Arts ze swoją 156 odsłoną FIFY, czyli piłki kopanej w kiepskim, pececiarskim stylu. FIFA 2002: Road to World Cup (wnosząc po tytule) ma chyba coś wspólnego z nadchodzącym

Soul Calibur 2

Mundialem, więc jak zwykle będą świeże składy, statystyki i kupa innych bajerów, mających zachęcić klientów do zostawienia forsy w sklepie. No i super grafika, rzecz jasna. Elektronicy zagaili również o pisanej właśnie GCN'owej wersji SSX'a, ale brak dowodów rzeczowych uniemożliwił dokładne zapoznanie się z konwersją.
Swoje trzy grosze dorzuciła także Sega, która przywlokła na Spaceworld zapowiedzi Virtua Striker 3, Sonic Adventure 2 i GCN'ową wersję Phantasy Star Online. Posiadacze Dreamcasta przesiadający się na nowy system trafią więc na stare śmieci i będą mogli zacząć przygodę z GameCube od sprawdzonych pozycji. Hudson Software zapowiedziało również nowego Bombermana, przewrotnie zatytułowanego Bomberman Generation, zaś From Software pisze erpega RUNE, ale na razie brak szczegółów.
Na deser coś dla miłośćników walki full-contact. Pokazano migawkę z zapowiadanego na GameCube Soul Calibur 2, na której w

Soul Calibur 2

zasadzie nic nie widać, więc trudno cokolwiek na dzień dzisiejszy powiedzieć. Może oprócz tego, że według naszych informacji gra nie jest robiona przez zespół odpowiedzialny za pierwszego SC. Wiadomo także, że powrócą: Astaroth, Sophitia, Siegfried, Ivy, Hwang oraz Taki. Pojawia się także postać z dwoma krótkimi pałkami, ale czy to odmieniony Maxi, czy ktoś inny - nie wiadomo. Zobaczymy co, z tego wyniknie, ale chyba nie wcześniej niż za kilka lub nawet kilkanaście miesięcy.
Czyli? To co było, prezentowało się dobrze. Jak widać jednak po japońskiej premierze, trzy gry to zdecydowanie zbyt mało nawet dla mało wybrednych skośnookich braci. Naturalnie część z tych gier zostanie ukończona przed europejską premierą i u nas powinno być lepiej. Nie wolno nam zapominać o kilku innych produkcjach (jak choćby świetny Rogue Leader), które właśnie wtedy powinny pojawić się w sklepach. Na całe szczęście Nintendo rozwiało obawy co do zaniedbywania niektórych gatunków, tak więc wszyscy którzy bali się zalewu cukierkowych platformerów mogą spać spokojnie. Cieszy również współpraca Segi, cieszy nawet nowa FIFA, choćby tylko dlatego, że wogóle jest. Jeśli wswystko pójdzie jak należy, euro-premiera GameCube powinna się udać bardziej, niż ta japońska. Czego wszystkim życzę. [vandal]


Fifa 2002: RTWC

Fifa 2002: RTWC

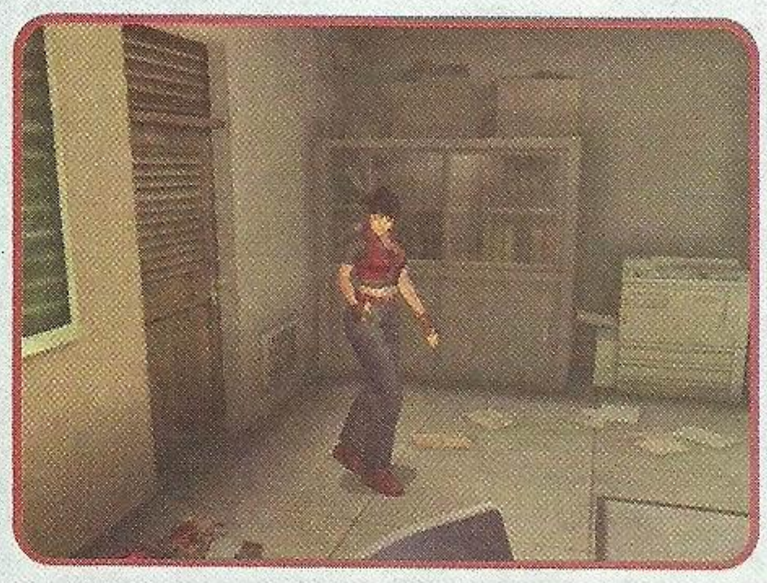
Link GBA-GCN

RECENZJE

DEVIL MAY CRY zarządził w tym miesiącu maksymalnie - stąd aż tyle stron przeznaczonych na recenzję, opis i wywiad. Inne gry na PS2 i DC także niczego sobie - dość wspomnieć o XGIII, OOGA BOOGA czy DAVE MIRRA 2. Niestety, coraz bardziej czuć zbliżającą się śmierć PSX'a. 3majcie się.

Resident Evil Code Veronica X

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Capcom
- **Ocena:** 8/10



Strasznie długo musieli czekać fani serii RE związani z PS2 na nową i jednocześnie starą już część tej serii. Starą, dlatego że od wydania tej gry na DC minęło już 18 miesięcy! Ale myślę że było warto...

A teraz gorsza wiadomość - to najprawdopodobniej pierwsza i jednocześnie ostatnia gra słynnej serii Capcomu wydana na PS2. Capcom „zdradził" Sony i przeszedł do Nintendo. Wszystkie poprzednie gry z tej serii plus nowy REO i RE4 zostaną wydane na nową konsolę tej firmy czyli GameCube. Dlatego radzę zagrać w RE:CV X, bo następna taka szansa już się nie powtórzy.

Akcja tej części toczy się tuż po zakończeniu RE2. Claire Redfield poszukuje swego zaginionego brata Chrisa. Została uwięziona na wyspie Umbrelli. Nagle - jak na zawołanie - zaczynają się tam dziać bardzo nieprzyjemne rzeczy. Pozna tu nieoczekiwanie sprzymierzeńca - Steve'a. Dalej akcja zaczyna się robić coraz bardziej interesująca, ale nie będę jej tu zdradzał - sprawdźcie to sami. Wspomnę tylko, że nad każdą z wymienionych tu postaci będziecie mogli przejąć kontrolę.

Pod względem grafiki, muzyki czy grywalności - nic się nie zmieniło. Jest to po prostu idealna konwersja tej gry z Dreamcasta. Można mieć pretensję o to, że nie poprawiono choćby grafiki ale trzeba przyznać, że gra nadal wygląda świetnie. Choć patrząc na możliwości PS2 (GT3, DEVIL MAY CRY czy MGS2) trzeba obiektywnie stwierdzić że mogło być znacznie lepiej. Zmianie uległa tylko kolorystyka. Barwy jakie zaoferowało nam PS2 są bardziej stonowane i dzięki temu lepiej pasują do klimatu z jakiego znany jest RE. Jeżeli nie widzieliście RE:CV na DC, to musicie wiedzieć że jest to gra w pełni trójwymiarowa i kamera często zmienia swe położenie, aby pokazać akcję z jak najlepszego ujęcia. Świetna jest gra świateł, lokacje są straszne, a przerywniki to prawdziwe mistrzostwo. Widać, że ich twórcy uważnie oglądali najlepsze filmy grozy. Już na początku jest kilka takich filmików i zapewniam że podskoczycie ze strachu. Muzyka także jest świetna, zręcznie buduje nastrój i nie raz przyprawia o gęsią skórkę. O dziwo dubbing znacznie się polepszył - o ile we wszystkich poprzednich częściach wydanych na PS budził zazwyczaj śmiech (czasami wydaje mi się, że był to efekt zamierzony, aby zbliżyć residenta do horrorów klasy B), to tu jest już dużo, dużo lepszy.

Sterowanie jest standardowe dla tej serii (choć trochę inne niż w Nemesis). Postać ma teraz więcej możliwości - zwrot o 180 stopni czy wspinanie się. Oczywiście ma to również swoje wady i w porównaniu z tym znanym z Extermination wypada dość blado. Widać na nim upływ czasu. Jednak każdy, kto zna i kocha tę serię, nie będzie miał z nim żadnych problemów.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X można już teraz uznać za klasykę survival horroru. Gra nie jest najnowocześniejsza, ale za to bardziej straszna i ładniejsza niż wspomniane już EXTERMINATION. Ma też mniej gadżetów i broni, ale za to więcej zagadek. I co najważniejsze, to seria RE zapoczątkowała rozwój tego gatunku, więc potraktujcie ją jak powrót do korzeni i koniecznie zagrajcie. Nie zawiedziecie się!

Na koniec krótkie ostrzeżenie: RE:CV X straszy! Teraz pewnie uśmiechnęliście się z politowaniem ale w trakcie gry przyznacie mi rację i będziecie się bać. A będzie to strach przez duże „S"! **[Marcellus]**

Hidden Invasion

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Virgin
- **Ocena:** 3/10

Czasami wpada mi w ręce gra, z którą nie wiem co zrobić - jest po prostu czystym rzemiosłem bez artystycznej żyłki. Chciałbym powiedzieć tak o HIDDEN INVASION, ale niestety. Czytajcie zresztą dalej..

Na pierwszy rzut oka HI wygląda fajnie. Mamy do wyboru jedną z dwóch postaci, a naszym celem jest klepanie masek przeciwnikom, którzy pojawiają się ze wszystkich stron. Fabuła nie odgrywa tu większej roli, jak to w tzw. chodzonych mordobiciach bywa. Ponadto grafika prezentuje się całkiem nieźle i można by przypuszczać, że i z grywalnością będzie okay. Niestety, po kilku minutach spędzonych z HIDDEN INVASION można dojść do wniosku, że coś autorom nie wyszło. System walki kuleje - przede wszystkim brakuje dynamiki, a uzbrojeni w karabiny przeciwnicy są irytujący. Prują do nas z daleka i wtedy należy wyciągać pistolet, strzelać, chować pistolet i podejść do wroga, aby dobić tych co jeszcze dychają. A samo strzelanie opracowano beznadziejnie. Konsola automatycznie wyłapuje cele i robi to dosyć nielogicznie. Szczególnie drażniło mnie, gdy moim celem zostawał koleżka, który znajdował się poza zasięgiem wzroku, przez co praktycznie nie wiedziałem do kogo strzelam. A zdarzało się to nad wyraz często.

Muszę też stwierdzić, że bezsensowne spacerowanie po etapach w poszukiwaniu wroga także było co najmniej drażniące.

Największy błąd HIDDEN INVASION jest jednak niewybaczalny - brakuje trybu multiplayer! Jak to powiedział mój kumpel Kopa - po co grać w chodzone mordobicie, skoro nie można obijać mordy we dwójkę, to bez sensu! W stu procentach zgadzam się z nim - to bez sensu, podobnie jak kupno tej gry. Szkoda czasu, pieniędzy i nerwów, niestety...

P.S. A jak słyszę sklejone na kolanie bity, które maja tworzyć, hip-hop'owy (w takiej grze?!) klimat, to aż mnie ciarki przechodzą - nie dotykać! **[Nolster]**

Gadget Racers

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Conspiracy
- **Ocena:** 6/10

Cuda się zdarzają. Niewątpliwie. Okazało się, że ktoś jednak był skłonny wydać grę z serii CHORO Q poza Japonią. Czy to dobry pomysł - osądźcie sami.

W Importach sprzed kilku miesięcy wspominałem o tej grze (CHORO Q HG) i wróżyłem, że nie opuści ona raczej Kraju Kwitnącej Wiśni. Myliłem się. Oh. Jednak nie jestem takim złym prorokiem. Stwierdziłem, że raczej nie zrobi wielkiej kariery. I to raczej nie ulega wątpliwości. A już z pewnością w naszym kraju. Co wolelibyście kupić za te same pieniądze? GT3 czy GR? Ehh...

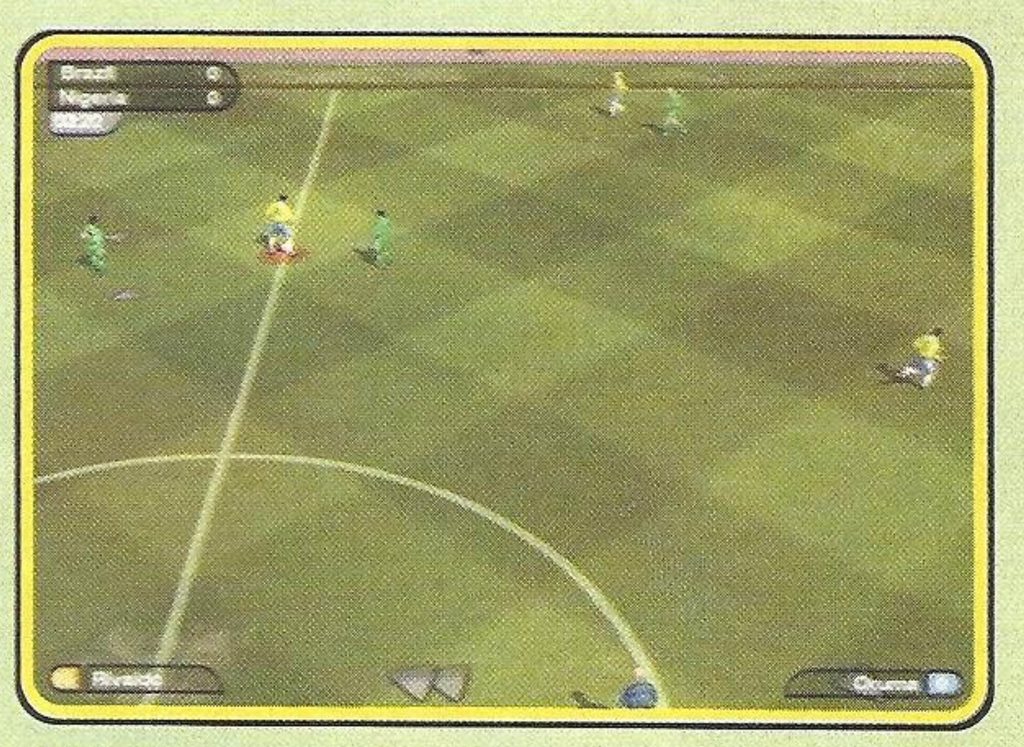
A jeżeli już jesteśmy przy GT3, to można GADGET RACERS do niego w pewnym stopniu porównać. Trochę na wyrost - ale zawsze. Po pierwsze - gra jest duża i to bardzo. Co powiecie na prawie 100 (!) tras. Jest mnóstwo rodzajów karoserii, w jakie możemy ubrać nasz samochodzik. Do tego dochodzi dokupywanie części i oczywiście tytułowych gadżetów. Potrzebne one są do tego, aby samochodzik mógł latać, pływać, taranować, trąbić, zbierać kasę i tak dalej. No i na tym cała zabawa tutaj polega - jeździmy i kupujemy (zupełnie jak w GT). To jest właśnie takie bezstresowe, dobre dla dzieci (bardzo dobre!) i słodziutko-milutkie Gran Turismo.

GADGET RACERS ma grafikę jak z PSXa, tyle że w podbitej rozdzielczości, marne tekstury, kanciaste obiekty, ubogie trasy. Ale za to śmiga w 60 klatkach. Dźwięk: soundtrack jest infantylny do bólu, ale świetnie pasuje do klimatu i jest pozytywny. Samochodziki wydają najprostsze możliwe odgłosy, ale to też jest element klimatu tej gry. A jeżeli idzie o grywalność, to jest całkiem nieźle ale na krótką metę. Potem zabawa zaczyna tracić swój urok. Po prostu GR nie stawia żadnych (prawie) wyzwań. Samochodziki dają się prowadzić jak po sznurku, przeciwnicy są trudni, bo oszukują, a tras należy się po prostu nauczyć. Dobra dla dzieci (ocena +1) - fajna, ale zbyt łatwa i prosta do opanowania dla starszych graczy. Zabawna (przez chwilę). **[Marcellus]**

Tej jesieni miał odbyć się prawdziwy pojedynek gigantów. Walka o prymat wśród piłek nożnych na PS2 miała się toczyć pomiędzy PRO EVOLUTION SOCCER a FIFA 2002. Ale w potyczkę właśnie włączyła się trzecia gra. I to z dobrym skutkiem.

TIF THIS IS FOOTBALL 2002™

Tą grą jest właśnie TIF 2002 wyprodukowany przez Studio Soho dla Sony. Jestem pewien, że jest ona w stanie zapewnić sobie rzesze wielbicieli znudzonych już serią wydawaną przez Ea Sports i jej zręcznościowym traktowaniem futbolu, lub też nie przepadających za skrajnym realizmem serii firmowanej przez Konami. Ale nawet zagorzali wielbiciele tych dwóch konkurencyjnych kopanin powinni jej się przyjrzeć. Warto czasami jest wyjść ze skorupy. TIF pod względem wyważenia pomiędzy realizmem i zręcznościowym podejściem do piłki nożnej plasuje się gdzieś w połowie drogi między jednym, a drugim konkurentem. I to jest dobre, jeszcze przez nikogo nie zajęte miejsce.
TIF oferuje swym posiadaczom całkiem sporą liczbę opcji. Jednak nie wybijają się one ponad standardy znane z innych gier tego typu. Ot - puchary i ligi w różnych konfiguracjach. Jedna rzecz się jednak wybija - jest to ilość zespołów dostępnych w tej grze. Reprezentacje ze wszystkich kontynentów, drużyny klubowe z lig belgijskiej, angielskiej Premiership i Division 1. Jest liga szkocka i francuska, pierwsza i druga liga. Jest też niemiecka Bundesliga, włoska Serie A oraz ligi hiszpańska, portugalska i holenderska.



Są nawet znane zespoły grające w pucharach europejskich ale z lig innych niż wymienione, jest nawet Legia i Wisła. Znajdziecie tu także słynne zespoły spoza kontynentu europejskiego i najlepsze drużyny klubowe w historii futbolu (W Juventusie z lat 80 znajdziecie Bońka!). A to i tak nie jest wszystko! Naprawdę!
Są jeszcze ukryte zespoły oraz drużyny szkolne. Ilość jedenastek jest naprawdę imponująca, a chyba wszystkie mają oryginalne nazwiska graczy i w miarę aktualne składy!
TIF prezentuje się bardzo przyzwoicie nie tylko pod względem ilości drużyn. Także grafika i animacja są niczego sobie. Widać inspirację zaczerpnięte z WE5 - na trybunach palą się różnokolorowe świece dymne i falują flagi zespołów. Trzeba się uczyć od najlepszych, czyż nie? Postacie gwiazd futbolu zostały bardzo wiernie oddane, nie ma najmniejszych wątpliwości przy rozpoznawaniu graczy na boisku, bo wyglądają po prostu jak żywi. (hehe... Barthez wygląda bardziej bartezowato niż w rzeczywistości) Oczywiście nie wszystkich udało się tak wiernie oddać ale widać, że w przypadku tych co bardziej znanych starano się jak diabli. Animacja zawodników jest udana. Nie jest to może majstersztyk na miarę geniuszy z Konami ale jest bardzo przyzwoicie. A podczas oglądania na powtórkach niektórych brutalnych wślizgów i fauli nie raz skrzywicie się z bólu. Cała gra prezentuje się po prostu dobrze, gdzie nie spojrzeć - stadion, murawa, nawet kibice są całkiem całkiem. Jest sporo szczegółów, zmienne warunki pogodowe (deszcz wygląda rewelacyjnie ale bardzo utrudnia grę - to nie jest jakiś tam sobie deszczyk, to oberwanie chmury!). Udźwiękowienie to również robota gostków świetnie znających się na swym rzemiośle. Kibice prawie nie milkną, bardzo żywiołowo reagują na każde niemal zagranie. Za brutalny faul potrafią zagwizdać prawie na śmierć. Komentator jest niezły i zazwyczaj wie co gada. A zawodnicy też nie są niemi. Okrzyki, jęki bólu - to wszystko dobiega z płyty boiska. Jest po prostu bardzo meczowo!
Sama zabawa jest fajna i emocjonująca. Wprawdzie czasami bramki padają z nieprawdopodobnych pozycji, a bramkarze wydają się być ślepi przy niektórych strzałach, gdy przy innych są cudotwórcami. TIF ma też spore plusy - akcja jest szybka, strzały w miarę łatwo wpadają do bramki, a i bronienie dostępu do własnej siatki nie jest czymś specjalnie trudnym. Sterowanie jest proste, a na dokładkę oferuje nam dwa nieczyste zagrania. Pierwsze to brutalny, obunożny atak na przeciwnika. Najczęściej kończy się on kontuzją ofiary i czerwoną kartką dla brutala. Ale są wyjątki. Druga sprawa to teatralny upadek - można wymuszać karne! I to działa - wprawdzie raz na kilka prób ale jednak. Zazwyczaj kończy się to jednak żółtą kartką dla „artysty". Nie będę tu rozprawiał nad słusznością propagowania gry niezgodnej z regułami Fair Play w zwykłej zabawie ale jest to jednak dość ciekawy pomysł. I kuszący, w kilku meczach podczas każdego wejścia w pole karne udawałem faul i w końcu wymusiłem karnego. Że o ogromnej ilości brutalnych fauli już nie wspomnę. Brzydkie nawyki wchodzą w krew, ale... TO JEST FUTBOL!

Marcellus

PlayStation 2 — 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Soho
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

Kiedy inni wciąż obiecują i planują, Sega konsekwentnie rozwija swoją strategię promowania gier sieciowych. Po kilku tytułach od innych wydawców, świetnym PSO i pozycjach sportowych nadszedł czas na ostateczną rozgrywkę. Bitwa o naszą planetę rozgorzała na dobre.

Alien Front Online

Wszystko zaczęło się tak... Zaraz, zaraz: przecież tu nie ma żadnej historii. W świat ALIEN FRONT ONLINE wkraczamy od razu rzuceni na głęboką wodę. Wiemy tylko tyle, że Ziemię zaatakowali podstępni Obcy. Specjalnie nie napiszę, że są źli i brzydcy, ponieważ nimi też będziemy grać.

Zasady są proste: albo my ich, albo oni nas. Ziemianie mają do dyspozycji najbardziej niszczycielską i potężną broń na tej planecie: kilka czołgów. Za to Obcy posiadają pokraczne maszyny kroczące i tym podobne. Po każdej stronie do wyboru mamy po trzy wehikuły, które różnią się od siebie prędkością, opancerzeniem i siłą ognia. Kiedy zaczynamy rozgrywkę, mamy do wyboru: Arcade, Tactics i Online. Pierwsza opcja to staczanie trzech kolejnych pojedynków jeden po drugim. Druga to trening w systemie bonusowym. Jest bardzo rozbudowany i za każde zwycięstwo (bądź porażkę) otrzymujemy możliwość wzięcia udziału w następnej potyczce. Niestety - w tym trybie poziom trudności już nawet w początkowych etapach jest niesamowicie wygórowany, co prawdopodobnie zniechęci większość graczy. Online natomiast to nowy wymiar elektronicznej rozrywki... I nawet pomimo faktu, iż większość z nas, z takich czy innych powodów, zadowoli się grą w pojedynkę, pozwolę sobie przytoczyć kilka szczegółów dotyczących tego trybu. Na raz może grać do ośmiu osób, dostępne jest sześć map i możliwość porozumiewania się za pomocą głosu. Trzeba tylko posiadać mikrofon do DC - ale to już szczegół. Można zagrać w trzech trybach: Deathmatch, Flag i Fortress. Pierwszy to standardowy pojedynek.

Drugi - polega na jak najdłuższym utrzymaniu swojej flagi przy jednoczesnych próbach odebrania jej przeciwnikowi. Trzeci to zabawa w zdobywanie fortyfikacji przeciwnika.

Przyjdzie nam walczyć w takich miejscach jak Waszyngton, jaskinie ufoli, Syberia czy Tokio, gdzie oczywiście królują reklamy Dreamcasta i gier Segi. Na większości tych plansz znajdziemy interaktywne elementy. Można niszczyć wszystko. Latarnie, samochody, ławki, płoty, słupy, a nawet budynki. Te wielkie też! Za to przejeżdżający pociąg może doszczętnie rozwalić Twój pojazd. Same wehikuły? Miód! Wystarczy spojrzeć, jak reperują się w specjalnych punktach - każda część wraca na swoje miejsce.

Sama walka wywołuje szybsze bicie serca. Ładne wybuchy, latające części, niezłe efekty przy odpalaniu broni. Jeśli już przy broniach jesteśmy, to oprócz podstawowego wyposażenia, jakim jest działo (w przypadku ufoli energetyczne), możemy zbierać różne bonusy. Są to rakiety, miotacze ognia, granaty, dopałki przyśpieszające. Można nawet znaleźć rakietę z głowicą nuklearną. Jej odpalenie powoduje spektakularne przerzedzenie w szeregach wroga. Aha, dodatkową broń i apteczki zdobywamy pokonując naszych przeciwników.

Sterowanie pojazdem jest bardzo łatwe, wręcz intuicyjne. Od razu się z nim zapoznacie i polubicie. Analogiem sterujemy naszym pojazdem, A i B odpowiedzialne są za strzał, a triggery za strafe'owanie. Najważniejszą umiejętnością, dzięki której będziecie mogli osiągnąć sukces, jest jednoczesne sunięcie w bok i strzelanie do wroga.

Sama grafika jest w porządku, zrobiona z jajem. Podobnie dźwięki, ale muzyka już nie przypadła mi do gustu. Co nie znaczy, że Wam się nie spodoba. Nie mogę nie wspomnieć o całkiem niezłych gadkach, jakie od czasu do czasu serwują nam towarzysze wojennej niedoli.

I co my tu mamy? Tryb Arcade żywcem przeniesiony z automatów - starcza na pół godziny rozrywki. Długi i wymagający tryb, Tactics, który można rozpracowywać nawet miesiąc (bezskutecznie). Świetny online, nawet na osiem osób! Im dalej tym lepiej. Decekerzy powinni być zadowoleni. A ci wszyscy szczęściarze z łączem internetowym mogą podciągnąć sobie ocenę i swobodnie łykać. Na długie jesienne wieczory - jak znalazł.

o.g

Dreamcast **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Wow
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, VU, Modem, Mikrofon

RAYMAN Brain Games

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** UBI Soft
- **Ocena:** 7/10

Rayman to znany i lubiany koleżka, a że wygląda na ćwierćinteligenta, to powinien się uczyć. Najlepiej jest zacząć od podstaw.
W RBG nasz sympatyczny koleżka pomoże wszystkim maluchom w nauce angielskiego. Pomysł jest taki: standardowy platformer 2D połączony z edukacją. Dobra myśl, zgodna z hasłem: bawiąc - uczy. Maluch ma pretekst aby grać, a rodzic zgadza się na to radośnie, bo widzi, że czas nie jest tak zupełnie marnowany.
Zasada jest prosta - trzeba słuchać wypowiedzi przewodnika i wykonywać jego polecenia. Każe on szukać słowa zaczynającego się na K - szukamy takiego słowa. Każe szukać liczby 44, to ją właśnie mamy odnaleźć. Pomaga to grającemu osłuchać się z językiem angielskim. Niestety, gra nie jest rewolucyjna pod względem wyglądu. Silnik 2D jest stary i to widać na każdym kroku. Gra jest wprawdzie kolorowa i wygląda dość przyjemnie ale spodobać się może tylko najmłodszym graczom. Dźwięk też nie jest rewelacyjny. Jeżeli graliście we wcześniejsze gry z tej serii, to tu nie usłyszycie niczego nowego. Ale jest to przede wszystkim pozycja edukacyjna dla dzieci. Wprawdzie zdesperowany brakiem nowych platformerów, starszy gracz może się nią chwilę pobawić, ale RAYMAN BRAIN GAMES nie będzie dla niego żadnym wyzwaniem. No chyba, że nie zna zbyt dobrze języka angielskiego. W naszym pięknym kraju bardziej przydałaby się wersja zlokalizowana tej gry, ale jeżeli rodzic ma ochotę już od najmłodszych lat uczyć swą pociechę języka angielskiego, to znalazł odpowiednią pozycję. Sterowanie jest proste, a niski poziom trudności ma przede wszystkim nie zniechęcać dziecka do zabawy. Uczcie się dzieci, uczcie się z Raymanem. **[Marcellus]**

SKYDIVING Extreme

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Metro
- **Ocena:** 4/10

Kolejny niskobudżetowy tytuł na PSX. Nastąpił ich prawdziwy wylew i niestety, rzadko który jest wart tych 10 dolarów, bo tyle właśnie kosztują takie gry w USA.
Nie dalej jak miesiąc temu recenzowałem grę niemal identyczną, tyle że na PS2. Nosi ona tytuł SKY SURFER. Wiecie o co chodzi? Kolesie wyskakują z samolotu i w powietrzu kręcą różne ewolucje. Jedyną różnicą jest to, że tam mieli oni przyczepione do stóp deski snowboardowe (skyboardowe?) i skakali samotnie. Tutaj ewolucje wykonują czteroosobowe zespoły.
Zasady są podobne do tych, jakie obowiązują we wszystkich grach typu DANCE DANCE REVOLUTION. Liczy się szybkość i dokładność wklepywania kombinacji na padzie, nie trzeba jednak robić tego w takt muzyki. Czasu na wykonanie bardzo skomplikowanego comba jest strasznie mało - trzeba mieć niesamowicie zręczne paluchy. Przyda się też dobra pamięć, bo kombinacje zawsze występują w tej samej kolejności. Jednak tempo gry jest olbrzymie, więc nawet dobra pamięć czasami nie pomoże.
SE prezentuje się dość przyzwoicie, jak na ilość kasy jaką w nią włożono. Oczywiście brak funduszy wyłazi w niektórych elementach (menusy, muzyczka), ale prawdę mówiąc mogło być o wiele gorzej. Jeżeli masz ochotę pograć w coś wymagającego wyłącznie małpiej zręczności, to SKYDIVING EXTREME może być grą dla Ciebie. Ale musisz do niej podejść bez żadnych uprzedzeń. Za taką cenę nie dostaniesz po prostu nic lepszego. Nie spodziewaj się więc żadnych rewelacji, bo ta gra polega tylko na bezmyślnym wciskaniu kolejnych przycisków. **[Marcellus]**

THE BOMBING Islands

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Kemco
- **Ocena:** 6/10

Kolejny nisko budżetowy tytuł na PSX, wydany przez Kemco. THE BOMBING ISLAND należy do kategorii puzzli i choć jest brzydki, momentami żałosny to ma jedną, jedyną zaletę.
Wymaga myślenia! Wszystko zaczyna się od tego, że na planecie klaunów pojawiło się mnóstwo bomb i oczywiście trzeba je wszystkie usunąć. Wcielamy się więc w klauna i chodzimy sobie po trójwymiarowej planszy. Jest ona zbudowana z kwadratowych pól i jak się można domyślić jedynym kątem dostępnym w grze jest kąt prosty. Nie można zasuwać po ukosie. Na planszy leżą bomby różnego rodzaju: duże, średnie i małe - trzeba je ustawić tak, aby po odpaleniu czerwonej bomby „zapalnika" spowodować eksplozję wszystkich na zasadzie reakcji łańcuchowej. Jest jeden mały, choć czasami bardzo poważny problem - trzeba stać w bezpiecznym miejscu. Nie jest to wcale łatwe do zrealizowania, bo czasu po zapaleniu lontu w bombie jest niewiele, a bezpieczne pole (czasami jedyne) - może być dość daleko od zapalnika. Oprócz tego, na planszach występują różnego rodzaju przeszkadzajki - zapadające się pola (po których można przejść tylko raz), kałuże oleju, (można po nich przejść ale bomby nie da się przesunąć dalej niż jedno pole za taką kałużę), taśmociągi, odbijacze bomb (po wepchnięciu na odbijacz bomba zamienia się miejscami z klaunem zgniatając go na krótką chwilę) i tak dalej, i tym podobne. Plansz o rosnącym poziomie trudności jest grubo ponad sto, więc rozrywki umysłowej na pewno nie zabraknie.
Oprawa audio-video jest bardzo uboga, ale to nie jest zbyt istotne w takiej grze. Problem stanowi sterowanie - nie raz i nie dwa przesuniesz bombę o jedno pole za daleko i będziesz musiał rozpoczynać układankę od początku. Powinno być lepsze. Gra jest wtórna - widzieliśmy już wiele podobnych pozycji. Ale jednak trzeba przy niej myśleć. Rozwija też wyobraźnię przestrzenną. Te dwie rzeczy są tu najważniejsze. **[Marcellus]**

SPEC OPS Cover Assault

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Take 2
- **Ocena:** 4/10

Nieeee! To kolejna część tej fatalnej serii. Ja już nie chcę! Mam dość! Ile razy jeszcze zostaniemy uraczeni kolejną porcją tego samego paskudztwa?
Odziały specjalne US Army - słynni Rangers, byli bohaterami setek filmów sensacyjnych, książek i gier. Większość z nich była albo marna albo beznadziejna. Choć trafiła sie i perełka. Ale w przypadku SPEC OPS: COVERT ASSAULT nie liczycie chyba na taki wyjątek. Ta seria od samego początku utrzymuje stały, niezbyt wysoki poziom. A nawet zdaje się go z czasem obniżać. Grafika była i jest marna - to żadna nowość. Inteligencja przeciwników (wychodzą na strzał jak kaczki) oraz kumpla z oddziału (przeciwnik może stać metr od niego i ładować w nas magazynek za magazynkiem, a on i tak będzie dłubał w nosie), jest poniżej wszelkiej krytyki. Kolizje liczono na liczydle, przenikanie obiektów to pierwszy ze starych błędów, który nie został naprawiony. Drugi - to fakt, że łatwiej jest przewlec nitkę przez ucho od igły w ciemnym pokoju, niż trafić w przeciwnika z dwóch metrów. Trzeci to widoczność - wszystko jest rozpikselowane i dorysowuje się w tak niedużej odległości, że nie jesteś w stanie stwierdzić gdzie pojawi się przeciwnik. Czy cokolwiek innego.
SPEC OPS: COVERT ASSAULT to po prostu wyciąganie pieniędzy. Niedużych ale zawsze. Przydałyby się jakieś zmiany i poprawki w tej serii ale na to jest już za późno. Mam nadzieję że więcej gier z tej serii już się nie pojawi. No chyba, że coś się zmieni na lepsze. **[Marcellus]**

BARBIE Explorer

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Mattel
- **Ocena:** 4/10

Ahaha. Co my tu mamy. Prawdziwa gra dla prawdziwych dziewczyn.
BARBIE EXPLORER to nic innego jak CRASH BANDICOOT z Barbie w roli głównej! Nasza mała królewna odziana w stosowny strój przemierza kolejne plansze, poruszając się do góry. Skacze nad dołami, łapie się lian i turla pod wystającymi kłodami. A jak to wygląda? Przeciętnie. Bez rewelacji. Jeśli masz młodszą siostrę, to może jej się spodoba. Choć pewnie CRASH by się jej spodobał bardziej. **[Gulash]**

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Ocena:** 4/10

Mam w ręku grę DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22. Fakt jej istnienia wystarczy, żeby trzecią część naszych czytelników wysłać do sklepów, jak stoją. Spokojnie - przeczytajcie do końca tę recenzję.
Dragon Balla znacie. Są superwojownicy, bronią Ziemi, wszyscy dobrze się bawią. I recenzowana gra jest właśnie obijanką w świecie tegoż serialu animowanego. Niestety - w tym przypadku straszniejszy diabeł, niż go malują. Okazuje się, że gra nie jest nowa. Ma blisko pięć lat, a firma Bandai dopiero teraz postanowiła wysłać ją na rynek europejski - głównie zapewne z myślą o graczach we Francji i Włoszech, bo tam seria święci największe tryumfy. Jakie są postacie? Wymieniać można długo, ale firma idzie nam na ratunek. Powiedzmy tak: jest aż dwadzieścia siedem postaci z kreskówki. Właściwie wszyscy najważniejsi bossowie - samego Sango jest kilka odmian, ale jest i Szatan Serduszko. Instrukcja załączona do gry informuje radośnie, że by odkryć wszystkie postacie, na ekranie tytułowym należy wciskać: góra, trójkąt, dół, krzyżyk, lewo, L1, prawo, R1. Jeśli wpiszecie prawidłowo, usłyszycie sygnał potwierdzenia i macie już dostęp do wszystkich postaci, łącznie z Herculesem, czy Genialnym Żółwiem. Co Wam będę mówił: grafika potworna, bo i gra stara. Animacja żadna, grać się nie da. Ale urywki z filmu są i postaci kupa. Z tego co wiem, to wystarcza i trudno się dziwić. Jeśli jest się fanem, taka gra może stanowić nawet mini-encyklopedię wiedzy o Dragon Ballu. Ale czy ktoś to jeszcze czyta? Wszyscy polecieli do sklepów. [Grabarz]

NICKTOONS Racers

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 3/10

Taki potencjał, a tak bezsensownie zmarnowany. Kreskówkowy wyścig nie zasługuje na najmniejszą uwagę z naszej strony. Nickeloeon - ten pomarańczowy kanał dla dzieciaków o dziwnej nazwie kojarzyć się może z wieloma dziwnymi kreskówkami. Większość z bohaterów tychże możecie spotkać w grze NICKTOONS RACERS, która nie jest niczym innym, jak wyścigiem wesołych pyszczków. Do zawodów staje trzynaście postaci z kreskówek. Między innymi Ickis z Prawdziwych Potworów, Złe Bobry, Pan Gąbka i Pełzaki. Są najlepsi. Niestety - tu kończą się zalety gry. Tory są krótkie - żadnej zabawy. Prosta grafika - żadnej zabawy. Powolna animacja - żadnej zabawy. Cóż to za wyścig, na którym samochody nie wpadają w poślizg? Jak się bawić, kiedy okazuje się, że tak naprawdę wszystko jedno jaką postacią pokierujesz - i tak na to samo wyjdzie. Dlaczego wreszcie niespodzianek jest tak mało? Bo - trzeba Wam wiedzieć - NICKTOONS RACERS to wyścig takiego rodzaju, gdzie zbiera się niespodzianki na torze i rzuca w przeciwników, żeby ich nieco spowolnić. Nie uratuje NICKTOONS RACERS nawet kilka secretów, minigierek, trybów rozgrywki - które odkrywają się w miarę, jak zbieramy laury. Wszystko to na najlichszym poziomie - zapewniam Was, że lepszych gier są tony! Znacznie lepszych! Nie ma więc co się szarpać Dla kogo jest ta gra? Dla nikogo. Dla koderów, żeby zapłakali nad nią i nauczyli się przykładać do roboty. Zalety: postacie z kreskówek. Wady - cała reszta. Nie ukrywam, że po zapowiedziach spodziewałem się naprawdę miodnej, wesołej gry. [Grabarz]

EUROPE Racer

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 1/10

Wszyscy już wiemy że PSX umiera. Ale przecież nadal należy mu się szacunek! Niestety, niektórzy producenci i wydawcy gier nie kwapią się do tego, żeby chociaż mu ładną stypę wyprawić... Należy do nich Infogrames i Davilex, które to firmy postanowiły uraczyć nas wspaniała grą pod tytułem EUROPE RACER. Z zapowiedzi wynikało, że będzie to co najmniej wspaniały racer. Taki METROPOLIS STREET RACER ale na PSX - 21 tras w najbardziej znanych miastach Europy. Mnóstwo charakterystycznych budowli (wieża Eiffla, brama Brandenburska, Koloseum i wiele, wiele innych). 30 różnych samochodów - normalne, sportowe i terenowe. Ruch uliczny i inne bajery. Byłoby to naprawdę godne pożegnanie z naszą ukochaną konsolą. Rzeczywistość okazała się być bardzo okrutna.
Gra jest po prostu beznadziejna do potęgi n-tej. Okropna grafika, potworna pikseloza, strasznie brzydkie tekstury i fatalne modele pojazdów. Do tego dochodzi jeszcze dorysowywanie się trasy dosłownie metr przed maską pojazdu, (wieże Eiffla zobaczysz dopiero wtedy gdy prawie pod nią wjedziesz). Kolizje są tak skaszanione, że aż się chce płakać. Dodajcie jeszcze naprawdę „świetny" model jazdy (już mi brakuje negatywnych przymiotników), o którym można bardzo wiele powiedzieć ale niestety nie nadaje się to do publikacji. Po muzyce i reszcie udźwiękowienia nie spodziewajcie się niczego lepszego. Jest tak samo źle. A to znaczy że gorzej już być nie może. Więcej już nic nie napiszę. Ta gra mnie zniszczyła. Psychicznie. Mam napady śmiechu przemieszane z dziką furią. A niektórzy twierdzą, że to gry, w których występuje przemoc mają negatywny wpływ na gracza. Błąd! Takie gry jak ER mają wpływ o wiele gorszy...*&^%>#@<!! (cenzura)
[Marcellus]

TEAM ROCKET RESCUE

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 5/10

TEAM ROCKET RESCUE to kolejna propozycja wprost z kanału telewizyjnego Nickelodeon. Szkoda, że także wpada do działu śmieciuchów. Idea jest taka, że wybierasz sobie jedną z dostępnych pełzakowatokształtnych (mówię o Pełzakach - filmie kreskówkowym) i zasuwasz przez wyznaczone poziomy. Proszę Szanownych Państwa... Nic nie przemawia na korzyść tego tytułu. No - może znośna muzyka. Postacie są proste do animowania, jak patyczaki, a jednak jeszcze skaczą i chrupią. Są brzydkie i źle się poruszają. Misje są beznadziejnie proste, albo niewykonalne. To zaś głównie dzięki pracy kamery, która robi swoje i właściwie często nie interesuje się tym, gdzie jest postać. Ot - jedzie sobie, gdzie jej pasuje. Wreszcie dogrywanie, czyli słynny napis „Loading". Trudno - niech już sobie te poziomy doładowuje - nie ominiesz tego. Ale tu doładowuje dosłownie wszystko! Menu, podmenu, podpodmenu. Nie uda Ci się misja - nie ma od razu, że „restart". Najpierw „Loading" - przegrałeś. „Loading" - tyle masz punktów. „Loading" - sratytaty... To jakiś koszmar! Przecież to widać gołym okiem, że kod gry nie jest najlepszy i nikt go nie poprawił? To ja w takim razie muszę się zastanowić, gdzie miałem program do dobrych ocen. O znalazłem. Zacznę go już wgrywać i jak zdążę, to wystawię tej grze dobrą ocenę. Muszę się spieszyć, bo kończy się recenzja... Niestety... „Loading.... Loading... Loading". **[Grabarz]**

Mary-Kate and Ashley CRUSH COURSE

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 3/10

MARY-KATE AND ASHLEY CRUSH COURSE to gra dla dziewcząt z udziałem słynnej pary sióstr Mary-Kate i Ashley Olsen. Gra roi się od mini-gierek, z których nie wszystkie są mini gierkami. Na przykład - nie można nazwać mini-gierką tego, że dwie panienki stroją się do szkoły przed lustrem, a my wybieramy im ubrania. Ale potem natkniemy się na tumult potańcówek, podrywów, gier sportowych, tanecznych, kombinacji, rzutków - wszystkiego. MARY-KATE AND ASHLEY CRUSH COURSE, to po prostu zestaw mini-gierek połączonych scenariuszem głupim, jak kilogram gwoździ bez łebków. Ta gra wygląda potwornie i źle robi na samopoczucie. Brzydka jak noc. Fu! **[Grabarz]**

Sega Bass Fishing 2

Zawsze zastanawiałem się, co ludzie widzą w grach traktujących o łowieniu ryb. Albo inaczej - bardziej zajmowało mnie samo łowienie ryb w wersji „live"... Do czasu, gdy ujrzałem pierwszą część SEGA BASS FISHING.

Nie wiem dlaczego, ale wędkarze przesiadujący nad jeziorkiem koło mojego domu kojarzą mi się z „zawodnikami" odwiedzającymi jedyny w okolicy sklep monopolowy. Różnica polega, według mnie, na wyborze miejscówki - jedni wolą industrial, a innych rajcuje łono natury i spokojny widok blokowisk na horyzoncie.
Mogliby oni powiedzieć, że SBF 2 jest wymarzoną grą dla fanów konsumpcji napojów wyskokowych w domowym zaciszu, najlepiej przed ekranem telewizora.
Pierwsze wrażenie, jakie nasuwa się podczas gry, dotyczy poziomu trudności - na początku nie mogłem złapać ani jednej ryby. Pech nowicjusza. W każdym razie ryby nie chciały brać, nie wiedziałem jak dobrze zacinać, nie mówiąc już o wyciąganiu złowionej sztuki z wody (cokolwiek miałoby to znaczyć). Dopiero po jakimś czasie nauczyłem się łowić wielkie Bass'y i gra zaczęła nabierać kolorytu. Po kilku godzinach nie mogłem oderwać się od redakcyjnej wędki - SBF 2 pochłonęła mnie na całego!
Na pewno wpływ na to miały udoskonalenia w stosunku do poprzedniej części, swoją drogą bardzo dobrej. Podstawowa sprawa w SBF 2 - wreszcie możemy pływać łódką. Nie jesteśmy skazani na obraną przez autorów miejscówkę. Ponadto do odkrycia mamy dokładnie 102 rodzaje przynęt. To nic, że nie potrafię wykorzystać nawet jednej dwudziestej z tego arsenału - na pewno znajdą się fachowcy, którzy pokochają wybieranie koloru oraz rodzaju

przynęty przed każdym zarzuceniem wędki.
Jeśli ciągle Wam mało, to dodam, że mamy możliwość wędkowania w sumie na czternastu miejscówkach, a te z kolei położone są na obszarze trzech jezior i rzeki.
Ponadto, autorzy oddają w nasze ręce możliwość wzięcia udziału w turnieju wędkarskim, gdzie liczy się łączna waga złowionych podczas całego dnia ryb. Dla graczy nie poczuwających się do roli króla wędkarzy przydatna będzie opcja potrenowania na spokojnie oraz poradnik, gdzie opisano dokładnie każdą z przynęt.
Dla fanów identyfikujących się z bohaterami gry, autorzy przygotowali siedem różniących się wyglądem oraz parametrami postaci, które można dodatkowo wyposażyć w takie gadżety jak czapeczka lub okulary słoneczne, a także zmienić kolor ich ubrania oraz łodzi.
Oprawa graficzno-dźwiękowa prezentuje się bardzo dobrze - w zasadzie nie ma do czego się doczepić. Zarówno okolica jeziora, jak i podwodne krajobrazy są bogate w detale, a sami wędkarze oraz ryby także wyglądają co najmniej dobrze. Do tego w tle przygrywa relaksująca muzyka, która pomaga w koncentracji na głównym zadaniu - łowieniu ryb!
Summa summarum - SEGA BASS FISHING 2 to idealna gra dla fanów wędkarstwa oraz wszystkich tych, którzy dotąd nie próbowali sił w tego typu grach. Nawet grając na zwykłym padzie można na długie godziny skutecznie się zrelaksować. Łowienie ryb nigdy nie było takie miodne!

Special guest star: Sheck Gardner

Dreamcast **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

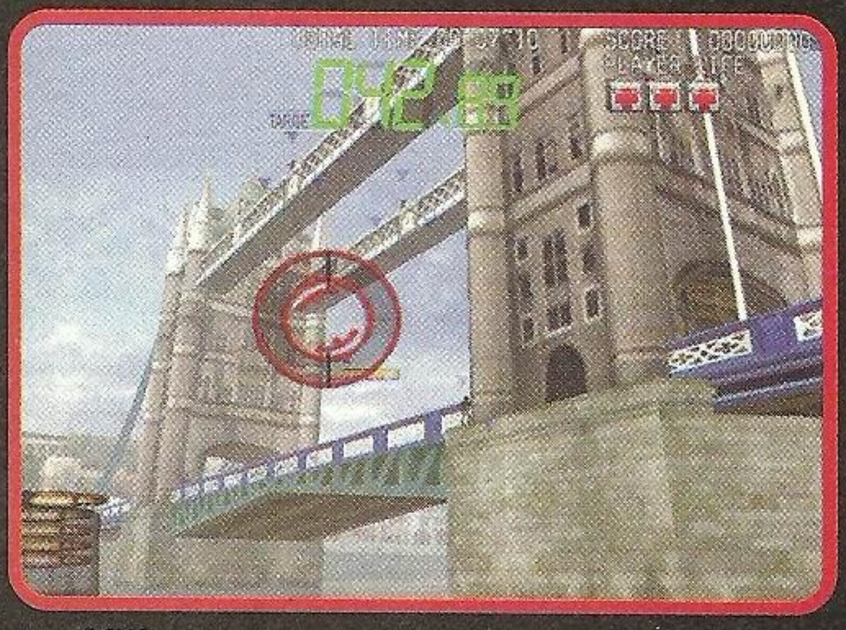
Wydawca: Sega
Producent: Wow
Liczba graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Wedka, Vibration Unit

Silent Scope 2 Dark Silhouette

Powiada się, że słyszysz kulę, która Cię zabije. Interesujący to sąd, który słyszałem także ostatnio z ust ważnej osoby w telewizji. Ciekawe skąd to wiadomo?

W SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE na pewno słychać kule. Wszak jest to gra o snajperach. Założenia są proste: napad terrorystyczny, Ty - mistrz snajper i Oni - którzy Cię wynajmują, żebyś nieco oczyścił sprawę. Jak wyglądają misje? Zaczyna się od krótkiego filmiku, który wprowadza w charakter misji. Na przykład docieramy do bazy w zaśnieżonych górach. Teraz jedziemy. Obraz jest niemal nieruchomy. Ruszają się tylko przeciwnicy. Są oni jednakże tak daleko, że właściwie ich wcale nie widać. Możemy powiększać sobie widok przez lunetę i celować. Powiększamy, celujemy, strzelamy, zabijamy. Konsola pokazuje w co przeciwnika trafiliśmy. Następny przeciwnik. I tak dalej. Potem przesuwamy się o kilka kroków i znowu. Co tu wiele o tej grze opowiadać - tak to właśnie wygląda. Plusy: nawet zgrabna fabuła i fajne pomysły. Co i raz lądujemy w dziwnych jak na snajpera warunkach (jedna postać mówi nawet: „Zabawmy się teraz w Metal Geara.". Jest strzelanie z dachu, samochodu, ulicy, skutera śnieżnego - sporo. Można wreszcie podłączyć się do konsolki kolegi i zagrać we dwóch, wspomagając się. To fajna sprawa, zwłaszcza, że już w czasie normalnych misji widać tego drugiego snajpera - tak więc połączywszy się, wsadzisz się w postać, która już w grze występuje. To fajne. A jakie minusy? Gra nie jest zbyt długa. Ratuje to może nieco fakt, że są po misjach statystyki i można dążyć do doskonałości. Ale oprócz tego grafika jest naprawdę licha. Niestety. Nie wyobrażam sobie gorszej na tę konsolę - ona wygląda jak dobra gra na PSX!
No i na koniec najgorsze: joypad nie jest najwygodniejszym kontrolerem do tego typu gier. Zwłaszcza, że czasu mało. Nie porusza się szybko, skok kursora jest zbyt wielki. Ech... Bez myszki daleko nie pociągniemy. Już najwyższy czas. Tak więc stawiamy wątłą szósteczkę, bo gra naprawdę, naprawdę mogła być lepsza. W Konami są dobrzy koderzy - wiemy to.

Grabarz



PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meamry Card 8MB

CROSSROAD Crisis

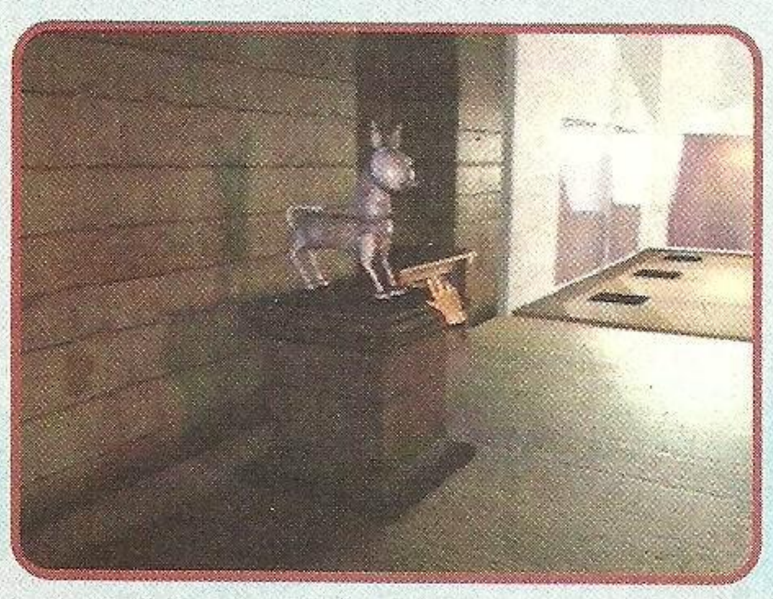
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** A1 Games
- **Ocena:** 4/10

A1 Games zrobiło chyba pierwszą grę, która ma jakiekolwiek zalety. Niewielkie, ale zawsze. Programiści nie odkryli wprawdzie Ameryki, ale solidnie wykorzystali sprawdzone w wielu grach pomysły.

Z tą grą (sam nie wiem czemu) skojarzył mi się dowcip, który kiedyś (w czasach, gdy w Hongkongu panowała ptasia grypa) usłyszałem w pewnym amerykańskim talk show: ,,Po co kurczak przechodzi przez ulicę? Aby zarazić i zabić ludzi po drugiej stronie.". Mało śmieszny i niezbyt wyrafinowany ale Amerykanie nie grzeszą subtelnością swych dowcipów. Ciekawe, czy opowiadaliby takie kawały, gdyby u nich panowała jakaś epidemia? Wróćmy jednak do tematu. W CC chodzimy kurczaczkiem (lub kaczuszką) po klockach unoszących się na wodzie. Klocki są różnokolorowe i mają wyrysowany fragment ścieżki (prosta, zakręt, skrzyżowanie). Należy tak przestawiać i obracać klocki, żeby zlikwidować wyznaczoną ich liczbę (ptaszek chodząc zaznacza je i jeżeli dwa lub więcej w tym samym kolorze są obok siebie, to znikają). Nie wolno też dopuścić do tego, aby kurczak się utopił. Po zlikwidowaniu odpowiedniej liczby klocków pojawia się koło ratunkowe, do którego należy piskle doprowadzić. Co jakiś czas na plansze spadają dodatkowe klocki. Cały problem polega na tym, że kurczak z czasem zaczyna coraz szybciej zasuwać po klockach. Nie można po prostu nadążyć z podkładaniem mu nowych. Trzeba naprawdę szybko kombinować i sprawnie przesuwać klocki. Grafika i dźwięk są tu sprawą drugorzędną. Ma CC jednak dwie spore wady: jest bardzo krótka (tylko dziesięć poziomów) i niezbyt trudna. Sprawę (trochę) ratuje pojedynek. Jeżeli bardzo (naprawdę) lubisz gry tego typu to możesz (choć z bólem) spojrzeć na CROSSROAD CRISIS. **[Marcellus]**

LOUVRE - Final Curse

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Microids
- **Ocena:** 3/10



Legendy o nieprzebranych bogactwach skarbca zakonu templariuszy nadal budzą wielkie emocje. Poszukiwacze skarbów tropią wszelkie możliwe ślady. Muszę ich rozczarować.

Skarbu już dawno nie ma. Po prostu. A było to tak. Gdy na początku XIV stulecia król Francji - Filip Piękny oskarżył zakon o herezję i doprowadził ich do upadku, to wcale nie myślał o ochronie chrześcijaństwa przed heretykami. Potrzebował pieniędzy - skarbiec królewski świecił pustkami, a obok, w paryskiej siedzibie zakonu leżały stosy złota. Wpadł więc na prosty pomysł - oskarżył zakonników o herezję. Zarzut w tamtych czasach niemal nie do obrony. Wystarczyło wziąć templariuszy na wizytę u kata, potrzymać w lochach i sami zaczęli opowiadać to, co inkwizytorzy pragnęli usłyszeć. A że te wymuszone zeznania kupy się nie trzymały (każdy plótł to, co mu ślina na język przyniosła, gdy kat mu w oczy czerwonym żelazem przyświecił)- to już inna bajka. Zakon upadł, król zagarnął kasę i spłacił swe długi a jego ludzie (żeby ktoś przypadkiem nie wpadł na to że król zniszczył największy zakon rycerski na świecie dla forsy) rozpowszechnili odpowiednią ploteczkę - zakonnicy skarb ukryli, król nic nie wziął, szukajcie skarbu! No i ludziska szukają i szukają. 700 lat minęło i nic nie znaleźli. Jeszcze kilka tego typu legend o templariuszach krąży po świecie. Że się ukryli, że to Masoni, że popularni w XVI alchemicy są ich uczniami i tak dalej w tym stylu. Wszystko to miało sprawić że zakon zostanie zdyskredytowany w oczach ludzi. I udało im się. Templariusze kojarzą się już tylko z czarna magią. Wszystkie te motywy wykorzystuje LOUVRE, przygodówka, której akcja rozgrywa się w Luwrze. A mniej więcej w miejscu, gdzie go wybudowano spalony na stosie został ostatni Wielki Mistrz templariuszy - Jakub de Molay. Czarni templariusze (sic!) w zmowie z alchemikami zaplanowali apokalipsę. Gracz ma więc uchronić cały świat przed zagładą. Główna bohaterka ma na imię Morgana, jest córką archeologa, który odkrył spisek. Akcja LOUVRE toczy się więc (powolutku) w prerenderowanych lokacjach (brzydkich jak noc). Można się po nich rozejrzeć ale perspektywa łamie się paskudnie. Gdy zechcemy iść dalej lub coś obejrzeć to doładuje się kolejna lokacja. Rozwiązujemy więc zagadki tak charakterystyczne dla podobnych gier i brniemy dalej w tę marną i beznadziejną intrygę (podróże w czasie, duchy, klątwy). Zdecydowanie odradzam tę pozycję. Marna fabuła, kiepski wygląd, fatalne filmiki, dźwięk też kiepski (głos bohaterki jest denerwujący) i sterowanie. Znikomy jest też aspekt historyczno - poznawczy tej gry. Brak zalet = same wady. **[Marcellus]**

MADDEN NFL 2002

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Ocena:** 6/10

Wierzcie lub nie, dla Amerykanów ta seria jest tym czym dla Europejczyków ISS lub FIFA. Oto kolejna i już chyba ostatnia odsłona MADDEN NFL na PlayStation.

Jak zwykle lepsza od poprzedniej. Oczywiście zdaniem znawców tematu, a tych należy szukać w ojczyźnie tego sportu. Dla mnie jest to po prostu kolejna taka sama gra. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że EA Sports wykonało swą robotę bardzo skrupulatnie. Gra oferuje fanom sporo: oficjalne składy, wszystkie zespoły ligi NFL, najlepsze drużyny z historii futbolu amerykańskiego i tym podobne. Najciekawsze jednak jest to, że w ostatnim tytule tej serii na PSX postanowiono dać graczom posmak tego, jak ta gra wyglądała u swych początków. Musicie wiedzieć, że gry firmowane nazwiskiem Johna Maddena ukazują się nieprzerwanie już od 12 lat! Tryb Madden Classic przenosi nas w początek lat 90, w rzeczywistość 16 bitowej konsoli Sega Megadrive (Genesis w USA). Zamierzchła to przeszłość. Grafika była wtedy bardzo uboga, ale działała na wyobraźnię mocniej niż obecne tytuły. Fajnie jest wrócić na chwilę do przeszłości. Ale co słychać w MADDEN NFL 2002? Niewiele się zmieniło. Grafika ta sama, dźwięk także. Czy realizm się zwiększył? Nie wiem, nie jestem w stanie tego stwierdzić. Po prostu nie znam się aż tak na futbolu amerykańskim, żeby wyłapać tego typu zmiany. Gra jest oczywiście bardzo trudna do zrozumienia i opanowania dla gracza wychowanego poza USA. Chętny musi wykazać się olbrzymią cierpliwością i determinacją aby opanować terminologię, zagrywki i sterowanie. To ostatnie jest bardzo rozbudowane i wymaga długich godzin treningu. Jeżeli czujesz się na siłach i chcesz opanować zawiłości tego sportu to lepiej trafić nie mogłeś.

Ja wolę grę mniej skomplikowaną, ale za to o niebo fajniejszą. Wiecie o czym myślę? **[Marcellus]**

NFL Gameday 2002

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Sony
- **Ocena:** 5/10

Sony próbuje konkurować swoimi produkcjami sportowymi z gigantami tego rynku i co roku wydaje tytuły o tej samej tematyce, co najwięksi na rynku: Sega Sports, EA Sports i Konami.

I może odniosłaby sukces, gdyby nie fakt, że wszystkie gry o tematyce sportowej robi dla Sony firma 989 Sports. A im to po prostu słabo wychodzi. Seria GAMEDAY jest konkurentem dla najlepszej od wielu, wielu lat pozycji na rynku PSXa - czyli dla MADDEN NFL.

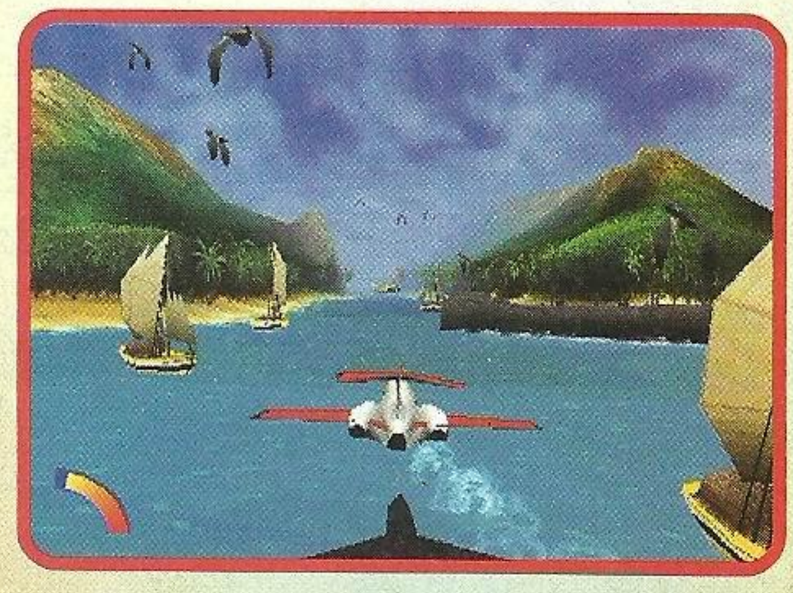
Nie mnie rozsądzać, która z tych gier lepiej oddaje klimat i realia amerykańskiego futbolu, ale jedno jest pewne - GAMEDAY wygląda gorzej. A sama gra jest mniej przyjazna i czytelna dla przeciętnego zjadacza polskiego chleba. Oczywiście, posiada ona wszystkie wymagane licencje, zespoły, czy statystyki i trening, więc może spełniać rolę przewodnika po tym sporcie. Jednak lepiej, dużo lepiej zapoznawać się z tym sportem w towarzystwie Johna Maddena.

Jak już wspomniałem, grafika nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Zawodnicy są słabo animowania, pokraczni i brzydcy. Tekstury także nie wyglądają najlepiej. Udźwiękowieniu nie można wiele zarzucić, ale ja osobiście wolę komentatorów serii MADDEN. Sterowanie w obu seriach jest podobnie rozbudowane i trudne do ogarnięcia. Jako, że dla Europejczyka nie ma większego znaczenia czy będzie grał w taką, czy siaką grę o futbolu amerykańskim (o ile w ogóle zechce na jakąś spojrzeć!) to jeżeli już musi wybrać, niech wybierze tą, o której lepiej piszą recenzenci zza oceanu.

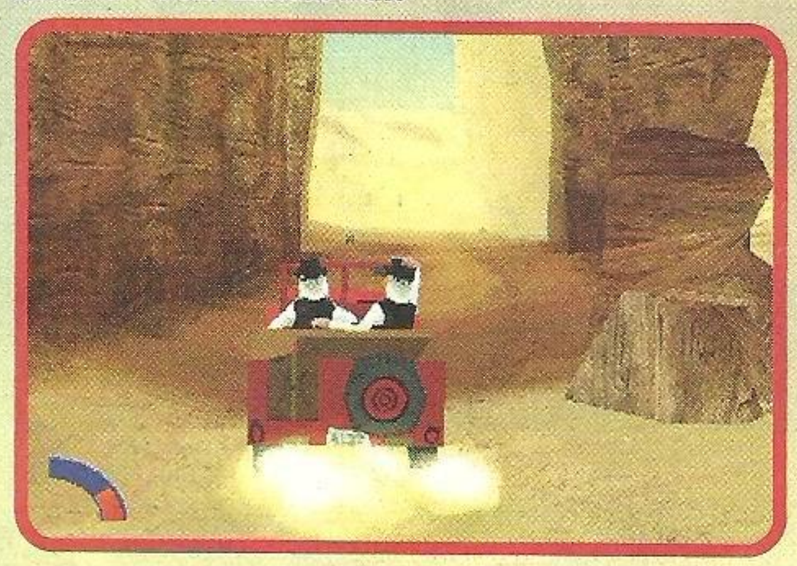
Niestety (dla Sony) nie jest to NFL GAMEDAY 2002. **[Marcellus]**

Tin Tin Destination Adventure

TIN TIN jest jedną z najbardziej znanych postaci komiksu europejskiego. U nas jednak, jeszcze całkiem niedawno, kojarzony był jedynie z gumą do żucia.



Fakt - gumy o tej nazwie były u nas niegdyś dostępne, ale tylko i wyłącznie ze względu na postać komiksową (i filmową). Kim jest Tin Tin? Jest to kilkunastoletni, rudy chłopak, który wraz z pieskiem podróżuje po całym świecie i ląduje dość często w tarapatach. Trochę przypomina naszego Tomka od Szklarskich - o ile czytaliście tę serię, ale jest bardziej... komiksowy. Tak czy owak okazja, jest niecodzienna, albowiem Tin Tin ma wreszcie swoją grę na PSOne i - doprawdy - nie jest ona najgorsza. Po pierwsze jak poradzono sobie z tym, żeby misje były ciekawe? Otóż zastosowano pewną starą zasadę, znaną jeszcze z czasów zamierzchłych: „Jeśli dasz sobie możliwość wysłania bohatera wszędzie - będzie Ci o wiele prościej zabawiać publikę". Tak też się dzieje. Scenariusze misji w grze TIN TIN nie mają ciągłości, bo jej mieć nie muszą. Pretekstem jest tu sesja z filmami z podróży chłopca. Zwiedzamy więc po prostu miejsca, w których bywał. W kilkunastu misjach, w których chodzić będzie głównie o zręcznościowe pokonywanie przeciwności, jest doprawdy multum roboty i różnorodności. Dość powiedzieć, że niemal w każdej z nich Tin Tin porusza się innym środkiem transportu. Najpierw biega, potem jeździ czołgiem, samochodem, lata samolotem, pływa łodzią podwodną... Jest też misja, w której wcielasz się w pieska Tina. Naprawdę - propozycja dla dzieciaków wspaniała, bo cały czas dzieje się coś nowego. Graficznie nie jest to produkt olśniewający. Jest wręcz prosty, ale utrzymuje dzielnie klimat kreskówki. Dzięki prostej kresce i bryle, udaje się pokazać czasami obszerne fragmenty poziomów, nawet takie, do których dojdziemy za kilka minut! Bardzo mi ten pomysł przypadł do gustu. Bezdyskusyjnie jednak najlepszym elementem gry jest dźwięk, a zwłaszcza muzyka w podkładzie. Można jej sobie słuchać nawet bez grania - szkoda, że nie ma opcji odtwarzania muzyki. Jak to brzmi? Jak folkowy przegląd z całego świata. Jeśli lubicie przyjemne zręcznościówki, albo macie dzieci - TIN TIN DESTINATION ADVENTURE jest propozycją godną uwagi i wartą ceny. Różnorodna, wesoła gra.



Grabarz

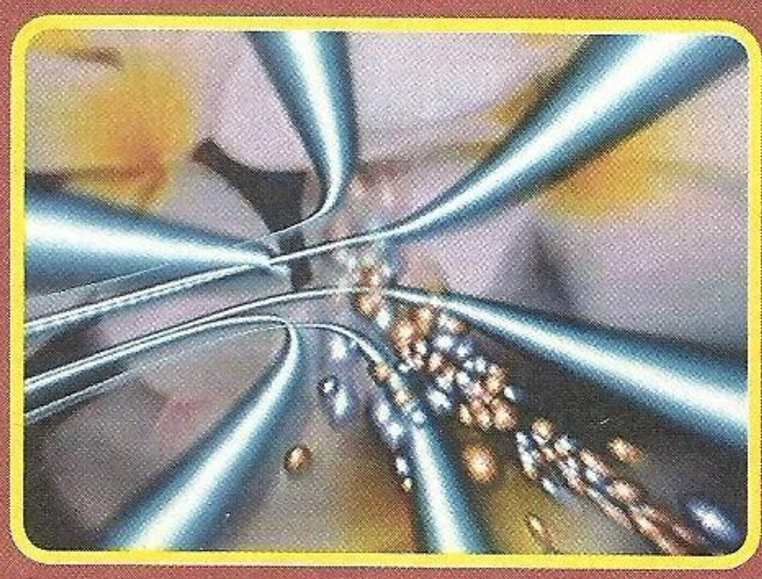
PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

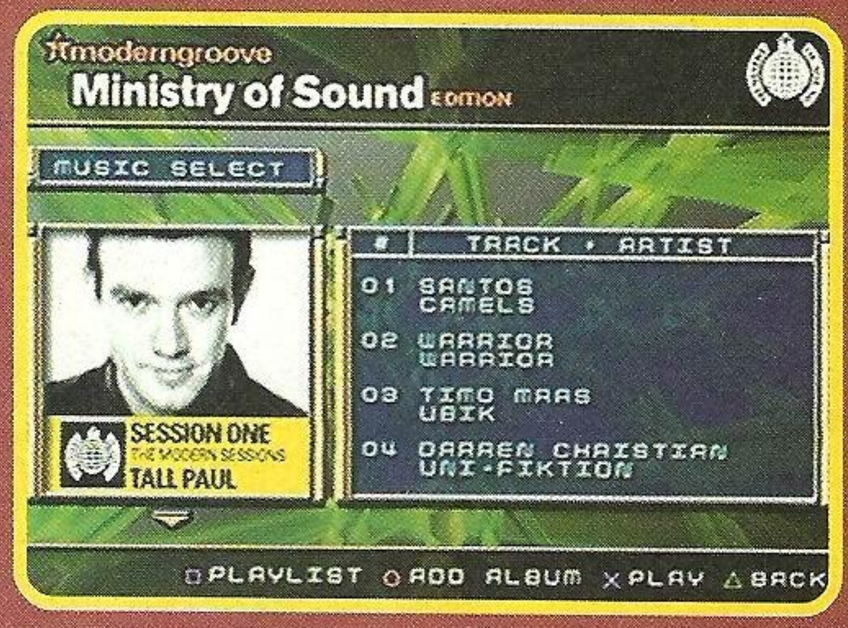
Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Ministry Of Sound

Kilka lat temu okazało się, że kilku znanych muzyków, m.in. Sting zaczyna głuchnąć. I to akurat w paśmie dźwięków, które odpowiadają w długości ludzkiej mowie. Do dziś nie rozwikłano przyczyn tej choroby.



A może słuchanie muzyki sprawia, że się tak głuchnie? Skoro tak, to macie szansę jedną na milion, żeby ogłuchnąć sobie na luzie. MINISTRY OF SOUND daje Wam taką właśnie możliwość. Nie - nie jest to program do ogłuszania siebie i innych, ale faktycznie - głośników przy nim nie starcza. Idea tego dziwnego produktu jest następująca. Mamy klub, który zrzesza kilku Djów. Oni tam sobie grają. I nagle zbierają swoje niepublikowane dotąd utwory, a następnie składają z nich program. Masz tu ich tracki i możesz słuchać. Dodatkowo operujesz padem, żeby zmieniać wygląd ekranu. Proste? Proste. Kogo możemy posłuchać (oj, nie lecą panowie w komerchę): Tall Paul, Ferry Corsten, Paul Jackson, Krafty Kutz i Paula Dakeyne. Muzyczka leci, a my się bawimy. A zabawek jest sporo. Sześćdziesiąt tracków dance podchodzącego pod lekkie techno. Pięć setek trójwymiarowych obiektów animowanych do oglądania. Są tu nie tylko wielościany, ale i zwierzaczki, pejzarze, itp. Ponad tysiąc dwieście obrazków do przerzucania w trakcie oglądania w tle. Tu znów bardzo mocne tła - od prostych odcieni, po zabawę wieloplanowymi kompozycjami. Dwie setki oryginalnych clipów, 32 efekty specjalne, które możesz kontrolować jak chcesz, a do tego mnóstwo opcji obróbki. Pomyślcie teraz, że macie taką oto zabawkę. Możecie siedzieć i bawić się bajerami na ekranie w rytm muzyki. Niezłej muzyki. Jeśli więc widzicie siebie grających w ten sposób, spędzających czas, zgrywających swoje próby plastyczno-muzyczne na memorkę i puszczających to potem na imprezach. Jeśli to Wam odpowiada... Albo jeśli lubicie wymienionych wykonawców i nie szkoda Wam lekko ponad setki złociszy na wybulenie na ów dziwny produkt - spokojnie. Możecie uderzać i szaleć do woli. Zastanówcie się jednak ile razy zagracie, a ile razy będziecie bawić się na imprach przy tej muzyce. Bo może brytyjski, klubowy dance Wam podchodzi! Jeśli tak - to wymarzony produkt. Dla wąskiego kręgu odbiorców.



Grabarz

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 5

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

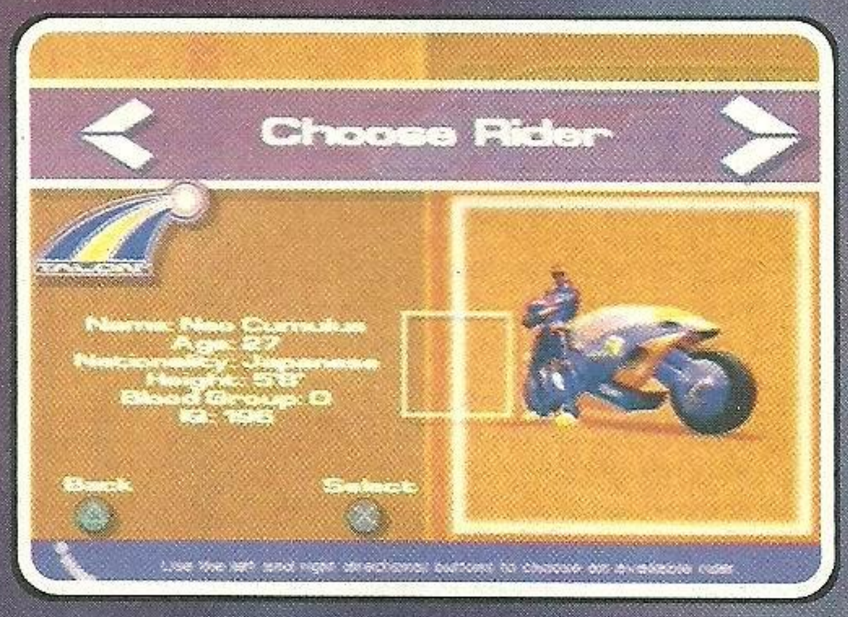
XG3 EXTREME G RACING

Mam lepszy pomysł niż wieczne czekanie na WIPEOUT FUSION. To bardzo proste: trzeba natychmiast zacząć grać w EXTREME G3.

Jak się zapewne domyślacie jest to trzecia już część serii future-racerów wydana i zrobiona przez Acclaim. Na którą konsolę ukazały się poprzednie dwie części? Przecież nie na PS2, nie na „szaraka" ani nawet Dreamcasta. Całe wieki temu, mniej więcej gdy na PlayStation rządziła pierwsza część WIPEOUT, pierwsza odsłona XG zarządziła na N64. Druga, która ukazała się w 1998, już nie była tak dobra. Ale zostawmy historię i przejdźmy do teraźniejszości. Seria powraca, uderza na PS2 i zgadnijcie co? Jest bardzo fajna.

Wyścigi przyszłości są szybkie - to nie ulega wątpliwości. Są też efektowne i, co oczywiste, nie mogą się obejść bez przemocy. Wszystko to znajdziecie w EXTREME G3, ciekawie zmieszane w bardzo zgrabną całość. W grze ścigamy się (a jakże inaczej) motocyklami. Osiągają one olbrzymie szybkości, są uzbrojone, mają też pole siłowe i dopalacz. Na trasie nie znajdziemy żadnych dopałek, ale są pola, na których możemy odzyskać straconą energię. Właśnie umiejętne zarządzanie energią przyniesie zwycięstwo w wyścigu. Jeden pasek odpowiada za uzbrojenie i gdy się wyczerpie, to żadna z broni będących na wyposażeniu nie zadziała. To proste.

Gorzej jest z drugim paskiem energii - jest on odpowiedzialny za osłony motoru oraz za dopalacz. Każde uderzenie w ścianę, strzał przyjęty na tarczę, czy użycie turbo skraca go. A jest on bardzo ważny, bo po stracie osłon można zostać zniszczonym. Bez dopałki nie ma także co liczyć na zwycięstwo. Dlatego trzeba bardzo umiejętnie zarządzać zasobami ścigacza i zostawić sobie choć odrobinę dopalacza na końcówkę wyścigu. Za kasę wygraną na wyścigach możemy dokupywać sobie różne części - mocniejszy silnik, dopalacz, rakiety, miny, wsysacze energii przeciwnika i inne przydatne gadżety.



Przejdźmy do sedna, czyli do oprawy. Grafika nie jest bardzo szczegółowa, ale ma swoje plusy. Między innymi szybkość. O tak! Czuć ją i to bardzo. Gra zasuwa superpłynnie, w 50 klatkach i niezmiernie rzadko zdarza się jej zwolnić. A jak już dorobisz się najmocniejszego silnika do swej maszyny, to przekonasz się, czemu ta gra ma taki, a nie inny tytuł. Efekt jest naprawdę powalający.

Drugim plusem są rewelacyjne efekty świetlne. Z tego zawsze słynęła pierwsza PlayStation, a druga też sobie doskonale z nimi radzi. Trasy są zaprojektowane z pomysłem i wyobraźnią. Niektóre robią naprawdę doskonałe wrażenie. Na przykład ta, na której pada deszcz rozbijający się o szybę motocykla i skutecznie ograniczający widoczność. Im większa jest prędkość, tym gorzej widać. Naprawdę fajny efekt. Jakiej spodziewacie się muzyki w future-racerze? Oczywiście techno, niezłe dynamiczne (Give me a phat beat, give me a phat beat!) do tego dochodzą świetne efekty dźwiękowe (Dolby Surround). Nie tylko słychać nadjeżdżającego przeciwnika - można nawet przewidzieć z której strony będzie nas wyprzedzał! Dźwiękowcy pracujący przy tym tytule odwalili kawał solidnej roboty.

Jedyną wadą, jaką znalazłem, jest niezbyt duża liczba tras. Na upartego można wszystkie wyścigi pokonać w jeden, góra dwa wieczory. Na szczęście - rekompensuje to tryb dla dwóch graczy, który jest naprawdę dobrze zrobiony - nie widać żadnych ubytków w szybkości, z jaką zasuwa gierka. Dzięki ograniczonemu polu widzenia można się lepiej skupić na jeździe, gdyż nic nie odciąga naszej uwagi od toru.

EXTREME G3 to naprawdę bardzo dobry towar. Daje dużo radości z gry, wciąga i choć nie jest zbyt długi, to pozwala przyjemnie spędzić czas. Dla wszystkich miłośników future-racerów jest to pozycja niemalże obowiązkowa.

Marcellus

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Probe
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

Test Drive Off-Road Wide Open

Czy ta bardzo zasłużona seria osiągnęła nowy poziom? Czy też nadal będziemy raczeni lekko odgrzewaną potrawą, której smak już się dawno przejadł? Co z tego że podano ją na nowiutkim i ślicznym, czarnym talerzu PS2?

Mam właśnie przed sobą kolejną część serii TEST DRIVE. Mam też mieszane odczucia. Niby fajna, ale tak nie do końca... Niezbyt ładna, ale też niebrzydka. Ma plus w postaci ogromnych, nieograniczonych przestrzeni, po których spragniony wrażeń kierowca terenówek może się rozbijać. Ale też nie wnosi nic nowego i na pewno nie daje takiej radochy jak SMUGGLERS RUN. Nie podskoczy też jego następcy. Bo jest to gra o ściganiu się po trudnym terenie. Tylko i aż. Nie ma przecież zbyt wielu gier, w których można to robić, ale po SR potrzebujemy czegoś więcej niż tylko wyścigu w trudnym terenie. Jakieś zadania, walka ze stróżami prawa, przemyt, to jest to! A skoro tego w TD:OR-WO nie ma, to gra szybko mi się znudziła, pomimo tego że nie jest wcale zła, powiem więcej: jest niezła!
Zdziwieni? Zaraz się wytłumaczę z tych sprzeczności.
Po prostu czuje niedosyt akcji, ale sama gra jest bardzo w porządku. Ma fajne tereny do rozbijanie się po nich bryczkami pokroju Hummera, Chevy Blazera czy Jeepa Wranglera. Sporo wyścigów, możliwość zwiedzania w trybie Free Roam wszystkich obszarów oraz tryb kariery, w którym ulepszamy swoją furę. Ale dla kogoś, kto nie jest fanem samochodów terenowych nie będzie to gra na długi czas. Fizyka nie jest zła, choć samochody zachowują się trochę dziwacznie. Są też zbyt potężne, niektóre potrafią wspiąć się na niemal pionową ścianę. To się trochę kłóci z realizmem. Bliżej tej grze do zręcznościówki niż do symulacji. Przeciwnicy są agresywni, dobrze zajeżdżają drogę i taranują

nasz samochód, ale nie potrafią do końca wykorzystać możliwości swego auta. I tu leży klucz do wygranej. Niektóre bryki lepiej nadają się do szybkiej jazdy i trzymania się trasy, a inne (jak na przykład Hummer, który świetnie radzi sobie w bardzo ciężkim terenie) wymagają stosowania skrótów. A jest ich mnóstwo, bo jak już mówiłem trasa nie jest niczym ograniczona i jedynym zadaniem jest znalezienie najkrótszej drogi do najbliższego punktu kontrolnego.
Oprawa graficzna nie jest wybitna i w porównaniu z GT3 wypada dość blado. Szczegóły terenu dorysowują się blisko przed maską, modele samochodów nie są zbyt starannie dopracowane, całość robi przyzwoite wrażenie ale niczym

specjalnym się nie wybija. Dźwięk też jest przeciętny i niedopracowany, muzykę trzeba koniecznie wyłączyć, bo jest fatalna - niestety to co dociera do nas z trasy też jest nienajlepsze. Robione na odwal się (opony samochodu piszczące podczas hamowania na błocie? - dziwne).
Nadal nie jestem zdecydowany... Gra ma swoje plusy ale minusy jakby przeważają, z sentymentu dla potężnych amerykańskich samochodów terenowych wystawię jej...

Marcellus

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Pitbull
Liczba graczy: 1-2
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

Paris-Dakar Rally

Czasem jest tak, że chcąc zrobić coś dobrze, robimy to gorzej niż źle. Pewnie twórcy PARIS - DAKAR RALLY mieli wielkie ambicje, ale nie wyszło z tego nic wielkiego...

Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być w porządku. Brakuje multiplayer'a, ale za to w trybie single player można ścigać się nie tylko terenówkami.
W grę wchodzą też motory, quady oraz buggy - plażowe auta dozbrojone do warunków rajdu. Zaczynamy wyścig. W tle przygrywa dosyć przyjemna, stylizowana na afrykańską muzyka, nasz silnik cicho mruczy pod maską. Mamy też kilka fajnych widoków - oprócz standardowego „zza samochodu", znajdziemy tu dwa widoczki z kabiny, ze zderzaka oraz z helikoptera (duże oddalenie). Na starcie jesteśmy sami,

ponieważ jeździmy na czas. Ruszamy i... kurcze, coś jest nie tak.
Jeśli motory prowadzi się dobrze i przebrnięcie na motorze 12 naprawdę długich tras napawa optymizmem, to samochodami i quadami kieruje się po prostu dziwnie. Sterowanie jest bardzo czułe, ciężko na początku opanować pojazd, bo po prostu lata od jednej do drugiej strony drogi. Ponadto nieco dziwnie wygląda sprawa kolizji z otoczeniem. Otóż czasem można nieźle przywalić i nic się nie dzieje, a innym razem - lekka stłuczka powoduje długi lot i dachowanie. To okropnie drażni, a że na trasie rajdu znajdziemy dużo nierówności, często można się zdenerwować i przywalić padem o podłogę. Szczególnie, gdy walczymy o czołową pozycję i wylądujemy na dachu po dotknięciu praktycznie niewidocznej skałki. To irytujące...
Gdyby nie te udziwnienia w prowadzeniu auta (przez co ma się wrażenie, że nie jeździ się samochodem, tylko plastikowym modelem), gra byłaby całkiem niezła.
Motorami jeździ się przyjemnie, trasy są długie i urozmaicone, a ponadto do gry dodawana jest płyta DVD z fajowym filmem o rajdzie Paryż - Dakar. Można sprawdzić i pojeździć motorami, ale... W MX2002 jeździ się nimi lepiej.

Nolster

PlayStation 2 **5**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

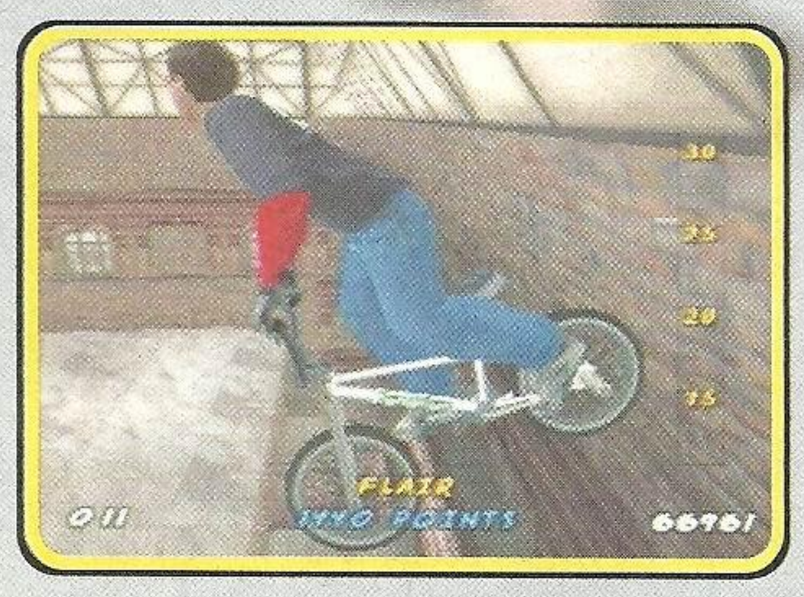
No i proszę - w końcu doczekaliśmy się dobrej skejtówki także na PlayStation 2. Gra jest ładna, szybka, miodna i, przede wszystkim, duża! Tak wielkiej gry traktującej o sportach ekstremalnych jeszcze nie było!

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Po obejrzeniu standardowego już w tego typu grach intra (mocna muzyka i ostre triki) lądujemy w menu. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 oferuje możliwość zabawy w kilku wariantach - podstawa to tryb kariery (ProQuest), zaliczanie wybranego etapu (Session) oraz Freestyle, czyli po prostu czesanie trików dla własnej przyjemności.

Oprócz tego, w menu głównym znajdziemy edytor skateparków oraz kilka rodzajów gry w trybie multiplayer, czyli na dwóch graczy. Warto też dodać, że w grze znajdziemy gadżety pochodzące w sumie od 40 sponsorów, w tym od takich firm jak DC (ubrania, buty), Haro lub Huffy (rowery). Formalnością będzie podanie listy „występujących" w grze zawodników. Są to: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Colin Mackay, Joey Garcia, John „Luc-E" Englebert, Kenan Harkin, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Rick Moliterno, Scott Wirch, Tim Mirra, Todd Lyons, Troy McMurray oraz Zach Shaw.

Tyle słowem wstępu, zabieramy się za samą grę. Pierwszy wniosek po rozpoczęciu zabawy nasuwa się sam - etapy są o-l-b-r-z-y-m-i-e! Pamiętacie DAVE MIRRA FREESTYLE BMX na PSOne? Pisałem, że podoba mi się przeniesienie elementów ośrodka (bo ciężko to nazwać skateparkiem, skoro można tam normalnie mieszkać) Camp Woodward do kolejnych leveli gry. W DMB 2 pierwszy etap to nic innego, jak odwzorowanie całego Woodward! To tak, jakby praktycznie ze wszystkich poziomów z pierwszej części gry zrobiono jeden, wielki etap!!! Można jeździć praktycznie wszędzie - jeśli mamy ochotę potrenować na dirt'owej trasie - robimy to. Jeśli pasjonuje nas jeden z krytych parków, także nic nie stoi na przeszkodzie, aby katować tam BMX'a! A to dopiero pierwszy etap - kolejne wcale nie są gorsze, w grze znajdziemy ich w sumie osiem! Co tu dużo pisać - to jest po prostu piękne!



W DMFB2 chodzi o jedno - respekt. Podobnie jak w życiu, nie zdobędziemy go od razu, ani za pomocą innych (chociaż chłopaki z LOX, DMX i Foxy Brown mają na ten temat swoje zdanie, a podsumowują je w hymnie „ Money, Power, Respect"), ale musimy ciężko pracować na poważanie u reszty pro-zawodników. Musimy sumiennie wykonywać wyznaczone zadania, aby w końcu mieć możliwość odebrania zadania od mistrzów BMX'a. Każdy etap gry podzielić można na pięć rodzajów „misji", które należy po kolei wykonać. Najpierw należy zebrać określoną liczbę punktów na poziomie Rookie, następnie mamy najprostsze zadania na Amateur, trochę trudniejsze na Pro oraz poważne, a zarazem trudne cele na poziomie Hardcore. Koniec końców, gdy zaliczymy wszystkie poprzednie zadania, musimy sprostać megatrudnemu wyzwaniu na poziomie Insane (czyli po polsku - Chorym). W ten oto sposób dostajemy punkty respektu, których określona ilość potrzebna jest do odkrywania nowych etapów, rowerów oraz ubrań.

Niebagatelny wpływ na radość z grania ma sam system robienia trików - trójkątem ślizgamy się, kwadratem czeszemy konkretne triczki (na przykład superman), a za pomocą kółka wykonujemy szybkie i mniej punktowane triki, które możemy wsadzać w kombosy podczas ślizgu lub wykorzystać jako modyfikator akrobacji wykonywanych kwadratem. Gdy uda nam się odpowiednio szybko po kwadracie wcisnąć kółko z kierunkiem, zamiast normalnego, mocnego triku wychodzi zmieniona jego wersja - w zależności jakim trikiem modyfikowaliśmy ten „kwadratowy". W ten sposób możliwe jest zrobienie ponad 1 500 ewolucji! Gulp!

Oprócz tego widać poprawę w stosunku do DAVE MIRRA FREESTYLE BMX na PSOne. Otóż nie ma już niewidzialnego magnesu, który przyciąga rower do rurek. Teraz należy dobrze wymierzyć, aby wylądować na rurze. W przeciwnym wypadku nasza akcja zakończy się efektowną glebą.

Kolejnym plusem przemawiającym za zakupem gry jest edytor skateparków. Ciężko go dokładnie opisywać, ale możliwości tego narzędzia są wielkie i przebijają edytor znany z TONY HAWKS PRO SKATER 2, także pod względem prostoty obsługi.

W trybie multiplayer możemy rywalizować ze znajomymi w 13 gierkach, na przykład robienie najefektowniejszej gleby, wykonanie najbardziej punktowanego triku lub najdłuższego slide'a. Jest miodnie i szybko.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 wygląda bardzo ładnie. Grafika w wysokiej rozdzielczości robi swoje - wszystko jest wyraźne, a co najważniejsze - etapy są wielkie, gra praktycznie nie zwalnia, a jeżeli już to delikatnie (chociaż jest parę miejsc, gdzie gra chrupnęłą). Ale przez większość czasu 60 klatek na sekundę! Bosko!

Jeśli mówimy o muzyce w DMFB2 to: Gangstarr, Ozzy Osbourne, Rage Against The Machine, Methods of Mayhem, A Tribe Called Quest i inne mocne grupy, które wymiatają jak należy! Po prostu soundtrack wykopuje na orbitę i zdecydowanie należy go słuchać głośno, bardzo głośno.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 to świetna gra! Znajdziemy w niej parę niedoróbek (czasem zaszwankuje kamera, skoczy animacja czy zawodnik bezsensownie się wywróci), ale mimo to ta gra ma odpowiednią moc i przyciąga na długo do konsoli. Jest łatwa do opanowania i trudna do kompletnego ukończenia. Dla fanów skejtówek obowiązkowy zakup i katowanie przez kilka dni non-stop!!! Dla tych co nie lubią skejtowych gier - cóż, o gustach się nie rozmawia. Ja mogę tylko powiedzieć, że wolę DMFB2 niż GT3. Basta!

Nolster

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Z-Axis
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Devil May Cry

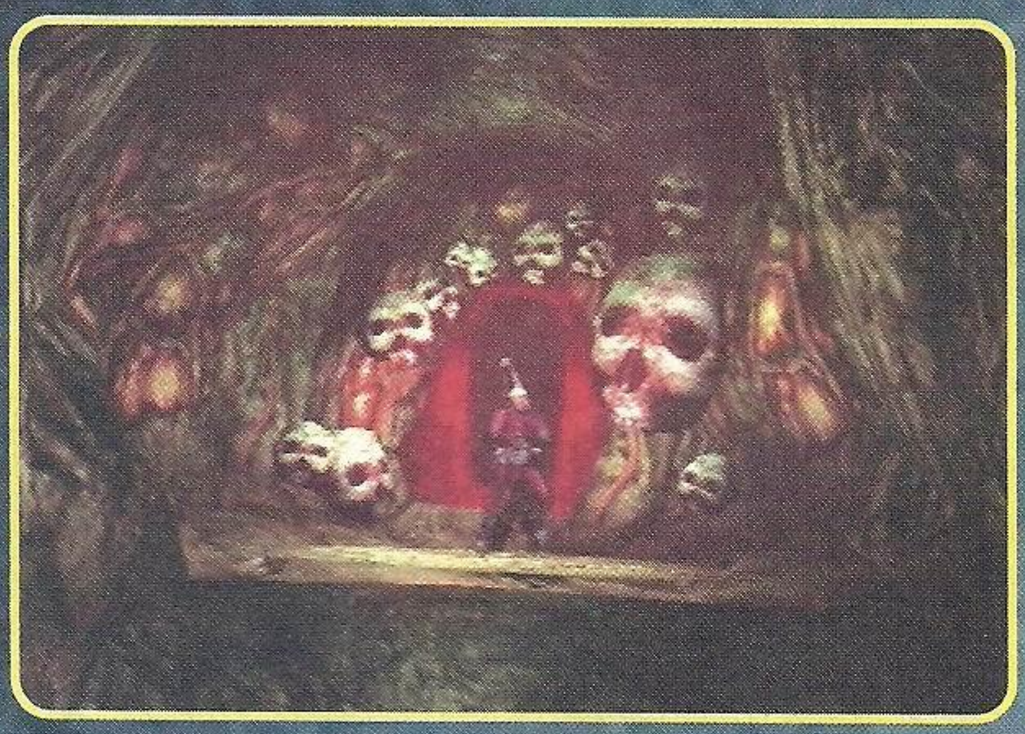
TAK SIĘ PISZE HISTORIĘ!

Zawsze byłem fanem gier. Ostrym. Wiem, co się dzieje w świątku. Nie przegapiam lepszych pozycji. Ale historia świata dzieli się dla mnie na czas przed DEVIL MAY CRY i po nim!

txt: Grabarz

OSTRO! OSTRO! OSTRO!

Pamiętam jak dziś. Kilka miesięcy temu. Przyszedłem do redakcji, rozsiadłem się, a Gulash - widząc moje znudzenie - mówi do mnie: „Pokażę Ci kilka nowych filmików, chcesz?”. Zgodziłem się. I wtedy padły te słowa, które zapamiętam do grobowej deski: „Patrz, co robi teraz Capcom.”. I leci pierwszy filmik z DMC.



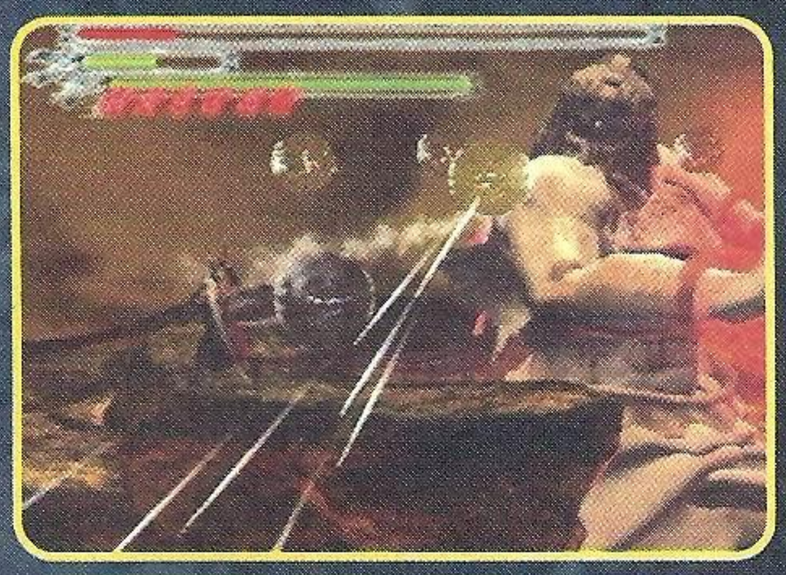
Zwiędłem w uszach, a potem poszło mi w nogi. W domu łyknąłem wszystko co oferował internet. Filmik przessałem przez modem. Zgrałem do katalogu wszystko co było. Pokazywałem dumnie kolegom. Oni mówili: „Nie wiemy co Cię tu tak jara”. Albo „Spójrz na tego kolesia i kamery - tak nie da się grać”. Ale ja, jak prawdziwy maniak-desperat, wierzyłem w cuda. I oto po tygodniach dostaję do ręki demo. Japońskie. Ni w ząb nie łapię. Ale widzę wnętrza i widzę, jak Dante strzela swobodnie z dwu pistoletów! O raju! Robię to sam!!! Ściągam filmiki, żeby nauczyć się wszystkich dostępnych w demie sztuczek, wącham ściany, żeby odnaleźć cokolwiek więcej, niż za pierwszym przejściem. Nic! Czy ja jestem chory? Pytam Was? Czy ja jestem chory?!? Nie! Chorzy są koderzy z Capcom! Jak mogli zrobić taką grę!!! A teraz mam pełną wersję... Nie umiem tego powiedzieć... Ale muszę... ... Ja chrzanię!!!!!!!! Ale gra! Na całym świecie totalne wariactwo! Recenzenci rwą sobie włosy z głowy, Adrian Chmielarz pisze, że chętnie zagra, a nie gra, kumple dziczeją w oczach jak widzą DMC! No dobra. Ale spokój. Spróbuję się opanować i pisać powolutku... Hihihi... Khem. Gra jest o kolesiu, imieniem Dante. Dante jest synem legendarnego Spardy. Sparda, to demon, który obrócił się przeciwko Władcy Demonów i strącił go do zaświatów, kiedy ów chciał opanować Ziemię. Proste. Teraz Dante - pół demon, prowadzi interes, w którym jest najemnikiem i zabija potwory. Taki ichni wiedźmin. Nagle zjawia się u niego dziewczyna i „zaprasza” na wyspę. Tu okazuje się, że: a) dziewczyna podobna jest do zmarłej matki Dantego, b) Dante spotyka zaginionego brata, c) Władca Demonów próbuje znów powstać. I tyle. Zaczyna się podróż.

Diabeł tkwi w szczegółach

Proszę Państwa! Ależ ta gra wygląda! Zacznijmy od

Skojarzenia...

Poszukiwanie skojarzeń, to jedna z ciekawszych idei, jakiej można się oddać grając w DMC. Co już znamy? Znamy Dantego - to oczywiście Dante Alighieri, który zstąpił do piekieł w „Boskiej Komedii” i opisał jak wyglądają. Polecamy lekturę. No i spójrzcie na obraz - też miał srebrne włosy. Nawet podobni. Dalej. Motyw Władcy Demonów - upadłego anioła - znają chyba nawet dzieci. Odwołanie do religii chrześcijańskiej jest spore - rozwarta klatka piersiowa, skrzydła, a do tego fakt, że Władca Demonów wygląda jak Zeus. Religia Rzymu była kiedyś wielką opozycją chrześcijaństwa, prawda? Dobry pomysł. Motyw zakochania się we własnej matce - mit o Edypie - oczywiste. Podoba się Wam zabawa? To czekam na Wasze skojarzenia. Może pogrzebiecie w szczegółach?



tego, że kamera rusza się jak chce, większość, to statyczne ujęcia. Jak w ALONE IN THE DARK, czy RESIDENT EVIL. Nie obrócimy jej więc, jak chcemy. Dzięki temu koderzy mogli oszczędzić mocy obliczeniowej konsoli - np. po co robić tył kolumny, skoro nie ma takiej kamery, która pokaże ją z tyłu. Dodajmy do tego fakt, że każdy z poziomów gry robiło kilka osób. Robiło je z ogromnym sercem. Co wyszło? Wyszedł miks steel-punka (wielkie maszyny parowe), fantasy, horroru, XIX wieku, średniowiecza i czasów współczesnych. Wzięto wszystko co pasowało. I to jak! Uwaga - bo powiem to tylko raz - weźcie dowolne pomieszczenie z tej gry, a będzie miss piękności! Każde jedno! Nawet gołe ściany - podejdźcie do nich, a zauważycie delikatne wzory cegieł i starych, wyblakłych mozajek. Wszędzie! Wyobrażacie sobie? WSZĘDZIE TAK JEST! A mówię o jakichś lichych komnatach (lichych, jak na tę grę). A tu aż roi się od przecudownych,

kolosalnych pejzarzy! Zobaczycie jak PS2 przerzuca wielkie przestrzenie, a mózg Wam stanie! Ogromna sala z monumentalnymi posągami. Wielki most, z którego widać cały zamek, powykręcany, z potwornymi wierzami i gargulcami! Wyobraźcie to sobie, a będzie to gorsze od tego co zastaniecie w DMC! Obiecuję! Klif nadmorski ze zwieszającymi się drzewami. Statek piracki z wielkim, trzeszczącym pokładem. Zaświaty, które wyglądają jak wnętrze wielkiego organizmu, z tętniącymi organami i naczyniami. Wielkie serce, ruchome korytarza, niczym wielkie jelita. Przecudowne obrzydlistwo! Z jednej strony szarżujące, wielkie na cały ekran bestie, a z drugiej niewielkie, klimatyczne komnaty, w których płoną z nicze, stoi mały ołtarzyk i unoszą się nad wszystkim anielskie głosy. Łzy się cisną

Wywiad z reżyserem gry Devil May Cry - Hidekim Kamiyą przeprowadzony przez magazyn computerandvideogames.com

CVgames: DEVIL MAY CRY potrafi zwrócić na siebie uwagę. Został nawet przez Sony określony na majowych targach E3, jako jedna z najważniejszych gier dla Playstation 2! Jak Pan sądzi - co było głównym powodem takiej oceny?

Hideki Kamiya: Odnoszę wrażenie, że ostatnio przemysł gier zbytnio skupia się na tym, by dotrzeć do jak najszerszego audytorium. A pamiętajmy, że w dużej części wspomagany jest on wszak przez starych wyjadaczy! DEVIL MAY CRY to pomysł na grę, która będzie i świetną rozrywką , i niemałym wyzwaniem. To pomysł na grę trudną, która nie będzie się graczom podkładać.
DMC jest rękawicą rzuconą przez nas współczesnym graczom, którzy - jak sądzimy - rozpieszczani są raczej aktualnymi tytułami typu „przyjazne dla gracza". Storzyliśmy po wtóre grę, która podoba się nam. I moim zdaniem, właśnie dzięki temu DMC stało się tytułem wybitnym, co zaraz zostało dostrzeżone przez Sony. Jesteśmy z tego bardzo dumni.

DMC faktycznie różni się znacznie od innych, typowych gier gatunku przygodowego, które oglądać mogliśmy w ostatnich latach - zwłaszcza jeśli chodzi o serię Resident Evil. Czy mógłby Pan powiedzieć jaka była Pana wizja DEVIL MAY CRY? Jak udało się ją zrealizować? I skąd ten nagły odskok od klasycznego survival horroru?

Z początku DMC miał być właśnie kolejną grą z serii Resident Evil. Producent, Pan Mikami dał nam następujące instrukcje: „Stwórzcie nową jakość serii Resident Evil na Playstation2!". No i zaczęliśmy dodawać różne elementy do tego, co już było, by zmienić radykalnie klimat klasycznej serii. Chcieliśmy podciągnąć grafikę i nadać jej realizmu, animację uczynić płynniejszą, poprawić dźwięk, a w efekcie dodaliśmy jeszcze nieco więcej.
W serii RE na pierwszym planie był horror, który czynił twoim celem ucieczkę przed potężnymi wrogami oraz przeżycie. Na pierwszym planie DMC jest bajer: szukasz kłopotów i pokonujesz najsilniejszych wrogów za pomocą swoich nadnaturalnych zdolności. W efekcie DMC oddryfował zbyt daleko od serii Residentów - ten sam układ świata, lekko zmieniony, a już mamy zupełnie nową grę. To wtedy właśnie powstał DEVIL MAY CRY. A kiedy już oznajmiliśmy wszystkim jego narodziny, od razu zamieniłem universum residentowe na świat demonów i duchów, a bohatera w superbohatera, który może zmieniać się w demona i na koniec dodałem kilka powykręcanych istot.
A ponieważ odkąd pamiętam związany byłem z serią Resident Evil - w przypadku RESIDENT EVIL 2 nawet jako reżyser - chciałem wreszcie zaszaleć, tworząc coś zupełnie innego niż RE. Oto spełnienie moich pragnień.

Skąd pomysł na akurat takiego głównego bohatera? No i dlaczego Dante nosi cygański kostium?

Idea Dantego zrodziła się w mojej głowie pod wpływem „Cobry" - postaci z japońskich komiksów. Cobra nigdy nie boi się wrogów i zawsze jest pewny siebie. Nawet w obliczu niebezpieczeństwa mówi z ironią i szelmowskim błyskiem w oku. Polubiłem tę postać swego czasu, a teraz pomyślałem, że jest doskonała do wykorzystania, jako pogromca demonów.
Dante ma kombinezonik, żeby nadać postaci głębi i uczynić akcję barwniejszą. A kolor? Czerwień jest w Japonii tradycyjnym kolorem bohaterów. Pamiętacie - Leon z RESIDENT EVIL 2 ma niebieskie ubranie - szukałem bowiem wtedy przeciwieństwa czerwieni.
Pomimo, że Dante bezdyskusyjnie jest bohaterem, nie chciałem nadawać mu wyglądu tak charakterystycznego dla japońskich komiksów. Woleliśmy projekty, w których Dante osiągał pewien kompromis, między realizmem a heroizmem.

Na E3 wielkie wrażenie na widzach zrobił system walki, w którym Dante podrzuca przeciwnika mieczem, a następnie podbija na pociskach pistoletów. Czy uważasz system walki w DMC za równie ważną nowość?

Sytuacja, którą opisałeś, to tylko jedna z możliwych kombinacji. Tak jak mówiłem już wcześniej - na pierwszym planie w DMC jest bajer, ale tylko od gracza zależy jak bajerancka gra będzie w jego rękach. Zawarliśmy tu tony możliwości łączenia technik walki i każdy gracz znajdzie swoje ulubione kombinacje, które z uwielbieniem sam będzie oglądał.
Jednakowoż „miecz i pistolet" staje się powoli symbolem DMC. Chciałem uczynić Dantego postacią niekonwencjonalną. Nie taką, która rozwala przeciwników z daleka pistoletami, albo z bliska mieczem - próbowałem zapomnieć o stereotypach. Dante może atakować na wiele sposobów. Ma też do dyspozycji wiele broni do wyboru. „Podrzucanie przeciwników mieczem i podbijanie na pociskach", to flagowa technika Dantego i przy okazji moja ulubiona.

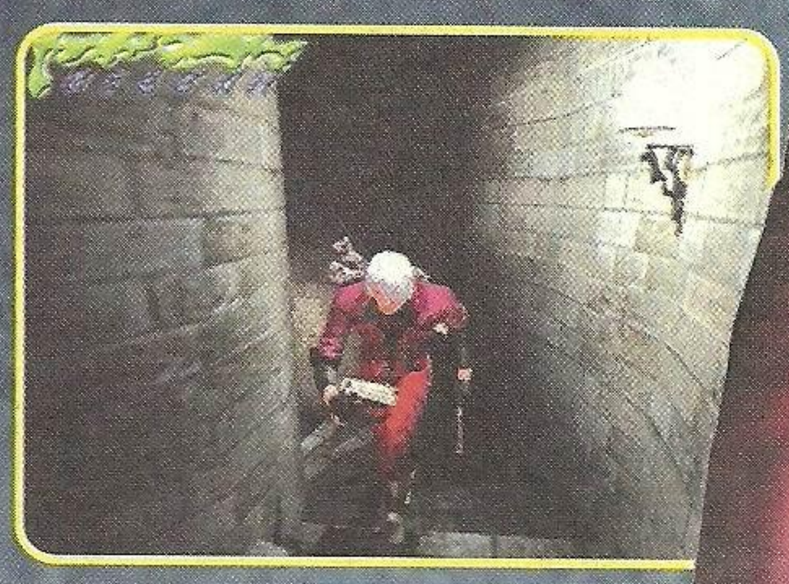
Co ma diabeł pod ogonem?

Tu wreszcie odważę się napisać o wadach gry. Zmuszę się. Po pierwsze kamera: nie zawsze widać to, co ważne. Podczas walk często - niestety - strzelasz na ślepo. Z czasem przychodzi wprawa i wiesz jak się ustawiać. Niestety - taki rodzaj kamery ma swoje wady nie do przeskoczenia. Po drugie fabuła. Z początku rozwija się jak ślimak, by przez ostatnie poziomy pomknąć na złamanie karku. Nie da się nadrobić całej gry w cztery poziomy. Przykro mi. Przez całą grę traktuję postać jak Mario - licha fabuła i podskakuje, a on mi nagle z rozterkami. Niesposób mu współczuć. Nie zdążasz się przyzwyczaić. Po trzecie długość gry. Fakt - jest co robić. Ale założę się, że można ją skończyć poniżej 4 godzin. Czy tony secretów niwelują tę wadę? Przekonacie się sami. Tyle wad. Chyba mało istotne, co?

do oczu! Chciałoby się biegać po ulicy i pokazywać wszystkim jakie to gry robią teraz. Czujecie ten klimat? Uch...

Co zrobi Dante?

O tym, co może w tej grze zrobić Dante, to książki trzeba pisać. Jest to na pewno jedna z takich gier, w której postać ma wielką swobodę ruchów i możliwości działania. Wszystko wygląda tak. Mamy ludzika, który dysponuje kilkoma rodzajami broni. Oprócz tego skacze, może strzelać w powietrzu, ma miecz i płonące rękawice, jak dużo nawala i zbierze energię wściekłości, może się zmienić w demona (jak w BLOODY ROAR). A oprócz tego, każda zabita istota, a nawet czasem sprzęt, zostawia za sobą czerwone klejnociki. Te czerwone ustrojstwa służą w grze za walutę. Po przejściu misji i w specjalnych miejscach w trakcie gry, można kupować za nie nowe techniki dla Dantego. Na przykład możliwość wypuszczenia miecza, który poleci do najbliższego potwora i będzie się przy nim kręcił, jak helikopter, a potem wróci. Albo dźgnięcie, które przeszyje prądem przeciwnika. Super. Bo jakie w ogóle są bronie? Po pierwsze słynne pistolety. Sposób w jaki Dante je trzyma i strzela - robi to najswobodniej na świecie. Potem Shotgun - do nawalania jedną ręką. Koszmarna broń. Z bliskiej odległości odrzuca najtwardszych i ciska nimi o ścianę tak naturalnie, aż wraca obiad. Cudo! A możesz ich gonić po gruncie i przetaczać. Generalnie - dźwięki strzałów i uderzeń mają tu taką naturalność, że... marzenie! Wreszcie odpowiednie nasycenie dźwięku przy strzałach i eksplozjach! No dobra - o, boy - składam zdania jak przedszkolak, ale od razu o wszystkim chciałbym Wam pisać. Dalej. Jest granatnik - wiadomo jak działa. Heh - super!!! Dla miłośników totalnego wymiatania. No i na koniec Nightmare B - jakby jakiś koszmarny symbiont, który oplata rękę, oraz gwoździownica do strzelania pod wodą. Superek! A w ręku? W ręku albo miecz, albo ogniste rękawice. Mając taki arsenał walczymy w następujący sposób. Kombinacji macie nieskończoną liczbę. Podaję przykład - dla zaawansowanych. Heheh... Uwaga. Przeciwnik stoi przed nami. Wyjmujemy pistolety, strzelamy w niego, podchodząc. Przy nim wyciągamy miecz i podbijamy w górę (to wciąż jest combos! Płynne!). Strzelamy i w górze podskakuje znów na naszych pociskach. My zaś przerywamy i skaczemy w górę do niego, tu się od niego wybijamy. On spada i wgniata się w glebę od naszego wybicia, a my w powietrzu. Zmiana broni na rękawice i wciskamy trójkąt. Spadamy na niego jak płonąca kometa, wgniatając w ziemię jeszcze bardziej. Odbija nas, w połowie skoku wyciągamy shotguna i strzelamy znad samego gruntu. Przeciwnik leci w kawałki. To można zrobić oczywiście z przeciwnikiem łażącym po ziemi, kiedy został nam sam, albo inni są daleko. Zaczyna się jednak od prostszych kombinacji:



np. podbicie mieczem i trzymanie na pociskach w powietrzu, aż się koleś rozpadnie, ale kiedy się podszkolimy... już tylko piekło. Bajer polega na tym, że im bardziej cyrkowo walczymy, tym lepiej nas ocenia komputer. Obok licznika energii pojawiają się napisy: Dull (Nudne), Cool! (Fajne!), Bravo!, itp. Za elegancką grę dostajesz więcej kryształków. Wspaniała sprawa.

Generalnie więc bitwy wyglądają filmowo! Pomyślcie jak to daleko od tego, co było do tej pory! Dotąd - byle wygrać. Teraz liczy się styl! Oto kolejne ważne zdanie. Zapamiętajcie je: każdy element DEVIL MAY CRY jest dopracowany w sposób wspaniały i nowatorski. Każdy, od dźwięku i grafiki, po sterowaniu postacią, która nie tylko skacze, lata (w formie diabła), koziołkuje, strzela, ale i pływa - są takie poziomy, a nawet lata samolotem! Ech - autorzy po prostu się nie oszczędzali.

Gdzie Diabeł mówi dobranoc...

Teraz już tylko włączyć grę i działać. Jedno przejście to mało. Ukryte misje, obserwowanie zakątków - ręczę Wam, że nie znajdziecie wszystkich miejsc za pierwszym razem. Potem, okaże się, że nie wykupiliście wszystkich superów, dostępnych w grze. A jeszcze na koniec odkryją się nowe opcje - tak jest. To właśnie ta gra. Komu jej nie polecam? Nie wiem. Każdy powinien ją zobaczyć i chwilkę zagrać. Jeśli mu nie podejdzie - a znam takich - spoko. Ale warto ją mieć tak, jak cegłę z berlińskiego muru - ta gra jest ważna. Pojawi się mnóstwo jej klonów. Aż się zdziwicie. Ale żaden mu nie dorówna. Konkurencję może stworzyć tylko druga wielka firma, jeśli posadzi nad tą grą taki sztab ludzi, jak Capcom. Artystów, nie zwykłych autorów. I tak jednak od dziś nic już nie jest takie samo. Dla Was też!

Grabarz

PlayStation 2 **10**

GRAFIKA **10**

DŹWIĘK **10**

MIÓD **10**

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad
Wykorzystuje: Dual Shock 2. Memory Card 8Mb

Ostateczna wersja DMC różni się od tej zaprezentowanej w wersji demo. Dlaczego zrezygnowaliście z ciągłości akcji na rzecz podziału na misje?

Nie jest prawdą, że zmusili nas do tego gracze, którzy grali w demo. W momencie, gdy je wypuszczaliśmy gra była jeszcze daleka od ukończenia. Wiele z elementów nie zostało zamkniętych i wciąż rozważaliśmy różne opcje. Z drugiej zaś strony, okazja dodania wersji demo do nadchodzącego hitu BIO-HAZARD CODE: VERONICA (czyli wersji japońskiej RE CODE: VERONICA X), była tak kusząca, że nie mogliśmy jej przegapić. Była to wręcz idealna okazja, by dać posmakować graczom tej nowej atmosfery i gry, nawet jeśli nie została jeszcze ukończona. Zrobiliśmy więc demo niemal na poczekaniu z tego, co było względnie gotowe.
Pomimo jednak, że gra była wciąż w fazie produkcji, byliśmy przekonani, że w wersji demo zawarliśmy dostateczną dawkę bajeru - dokładnie taką, jaką przewidywaliśmy w finalnej wersji. Zdecydowaliśmy się więc na publikację tego dema. Tuż po fakcie, doszliśmy do wniosku, że idea Resident Evil wciąż zbyt bardzo nas ogranicza. Szukaliśmy sposobu na podniesienie tempa rozgrywki. I stąd właśnie pomysł na podział na misje.
Och, tak. Wielu jeszcze elementów nie zawarliśmy w demie. I za każdym razem, gdy słyszeliśmy głosy zawiedzionych fanów: „Dlaczego nie mogę tu zrobić tego?", korciło nas, żeby odpowiedzieć: „Spokojnie, to tylko demo. W końcowej wersji będziesz mógł to zrobić". Zresztą, to dzięki uwagom graczy po wersji demo jestem przekonany, że spełnimy ich oczekiwania.

Powiedzmy teraz nieco o potworach w grze i pojedynkach z nimi. Skąd czerpaliście pomysły na bossów?

Zmieniliśmy charakter universum na świat demonów, wygrzebałem informacje o kilku tradycyjnych potworach fantasy i spróbowałem dopasować je do realiów DEVIL MAY CRY. Pomyślałem: co będzie, gdy spróbuję przerobić je na Marionetki, Śmierć, Jaszczuroludzi, by mogli walczyć z potężnym łowcą demonów o imieniu Dante? Tak właśnie powstały owe potwory. Projektując przeciwników Dantego, nasycałem tradycyjne podejście do ich ludowych pierwowzorów swoją własną wyobraźnią. Moja dewiza brzmiała: „Wszystko co wygląda fajowo, jest do przyjęcia". Muszę jednak podkreślić, jak ważne w pracy projektanta jest to, że potwory te będą walczyć! To przez to właśnie gracze zwrócą szczególną uwagę na ich animację. Nie pokonasz ich waląc mieczem na ślepo. Musisz przewidywać ich kolejne ataki, żeby wskoczyć między nie i zadać decydujący cios. Kiedy gracze się już zaznajomią, założę się, że będą grać tak, by nie zostać trafionymi ani razu. A potem będą szukać najbardziej cyrkowych metod zabijania przeciwników. Liczę na to, że każdy ułoży sobie tę grę, jak będzie chciał.

Czy może Pan przybliżyć scenariusz DEVIL MAY CRY? Jak się Wam udało połączyć tkanie wątku opowieści z akcją najwyższego lotu?

Scenariusz DMC nie reprezentuje sobą niczego nadzwyczajnego. To raczej ukłon w stronę tradycyjnych gawęd o bohaterach. Wszak DMC jest grą akcji - scenariusz nie powinien zbytnio smucić i zaskakiwać. Dla gier tego typu najważniejsze jest motywowanie graczy, by chcieli pokonywać przeciwników za wszelką cenę. Spotykasz przeciwnika i potem z nim walczysz - z początku może przegrywasz, ale w końcu go pokonasz, tak jak w tego typu historiach bywa. Niejako implikacją tego założenia jest fakt, że przerywniki filmowe muszą być bezwzględnie powiązane z rozgrywką, by stymulować emocje gracza. Są integralną częścią gry, ale nie mogą żyć własnym życiem.

Czy jest szansa na to, że DEVIL MAY CRY stanie się kolejną wielką serią Capcomu?

Bardzo tego pragnę, ale zrozum - póki nie mamy odzewu ze strony użytkowników, jest jeszcze na takie dezycje za wcześnie.

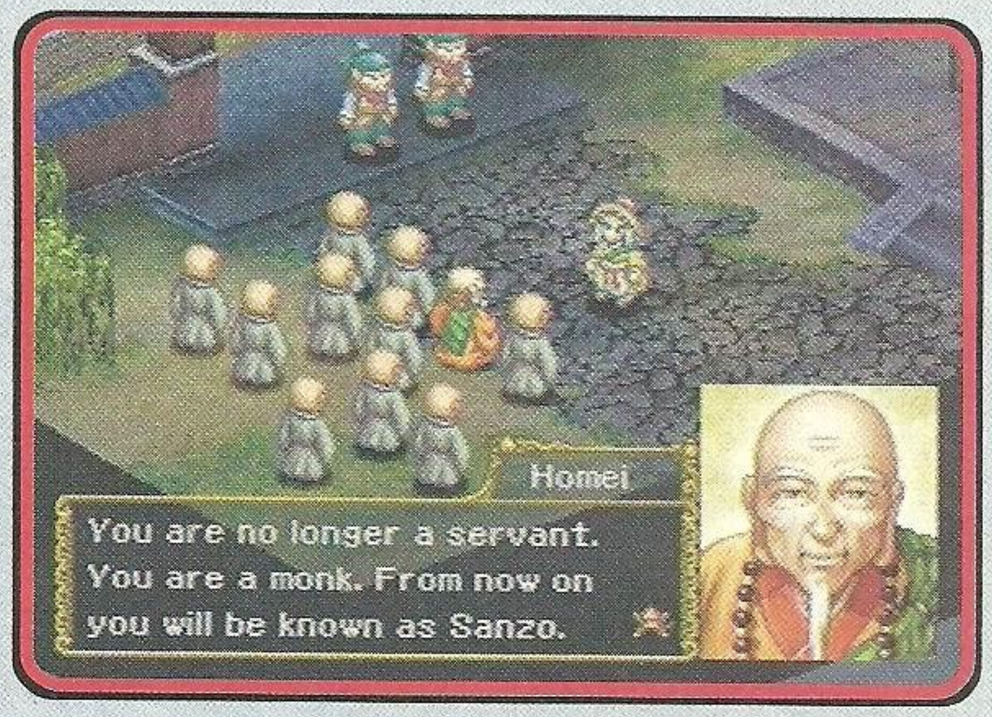
Dlaczego DMC ukaże się tylko na Playstation2? Przecież nie ma problemu, żeby przekonwertować ją na XBOXa, czy Gamecube...

To proste. Kiedy zaczynaliśmy prace, PS2 była najbardziej zaawansowanym techologicznie sprzętem na rynku.

I ostatnie pytanie: co Panu najbardziej się podoba w grze DEVIL MAY CRY? Co sprawi, że zabłyśnie ona w czołówkach listów do Świętego Mikołaja na tę Gwiazdkę?

Najbardziej uwielbiam chyba tę niespotykaną atmosferę. Z jednej strony doskonała oprawa, a z drugiej wyjście na przeciw potrzebom graczy, którzy mogą w niej robić co tylko chcą. Idea DMC nie przystaje do niczego, co do dziś znaliśmy i jestem przekonany, że jej energetyzująca atmosfera udzieli się wszystkim graczom.

Dziękujemy za rozmowę.



SAIYUKI Journey West

Gry strategiczne rzadko goszczą na konsolach. Tym bardziej cieszy kolejny turowy RPG na dogorywającą już PlayStation. Zwłaszcza jeśli gra jest dobra, a SAYIUKI JOURNEY WEST niewątpliwie taką jest.

W grze wcielamy się w postać charyzmatycznego mnicha Sanzo (lub jego kobiecą odpowiedniczkę, do wyboru), który na zlecenie bogini Kannon musi przemierzyć długą drogę z Chin do Indii. Jego celem jest uzbieranie do magicznej laski energii symbolizującej strażników Buddy, którzy spadli wraz z meteorami na ziemski padół. Sanzo oczywiście zbuduje po drodze także liczną drużynę, która wspomagać będzie dzielnego mnicha podczas jego długiej podróży. Nie będą to jednak zwykli ludzie, lecz „zmieniacze" (wolne tłumaczenia słówka Were), którzy - jak sam nazwa wskazuje - potrafią przybierać formy ogromnych bestii. Jeśli ktoś nie zaczaił o co chodzi, to dodam, że patent przypomina ten z anime „Dragonball".

Jak łatwo się domyśleć świat gry nie przypomina starożytnych Chin i Indii, ale jest jak najbardziej mistyczny. Obie krainy zamieszkują oprócz ludzi i zmieniaczy takie stwory - na przykład węże i smoki. Na swej drodze spotkamy mnóstwo fantastycznych potworów do rozrąbania, a siekać można zarówno na tradycyjny sposób, jak i przy pomocy magii. Smaczku dodają elementy mitologii dalekiego wschodu - obecność Buddy, czy też bogini Kanon.

Oprócz naszego głównego celu, jakim jest dostarczenie laseczki, będziemy rozdawać pomoc na prawo i lewo, spotykając się z coraz potężniejszymi sługami złego szeryfa Asara, który próbuje nam przeszkodzić. Oczywiście to tylko czubek góry lodowej, a fabuła wiążąca się z każdym z naszych ludzi w mniejszy lub większy sposób jest naprawdę zaskakująca.

Naturalnie, ważne jest także to, jak gra prezentuje się w akcji. Rozgrywka podzielona jest na walki i odwiedziny w miastach. Podczas pierwszej czynność wystawimy do walki sześć wybranych postaci (wśród nich musi być Sanzo) i mamy do wyboru atak, rzucenie czaru, wypicie mikstury odnawiającej odpowiedni parametr lub zamianę w bestie (jednorazowo tylko jedna postać). Jeśli wykonamy to ostanie, będziemy mieli dostęp do nowych, najmocniejszych ataków. Zamiany w potwora nie może dokonywać tylko Sanzo. Nie jest on jednak bezbronny, gdyż może przywoływać strażników z laski i posługiwać się ich potężną magią.

Być może, na pierwszy rzut oka, możliwości wydają się ograniczone, lecz autorzy postarali się o to, by gracz nie zaznał nudy. Każdy z bohaterów ma określony żywioł, do którego można przypisać czary. Formy bestii uczą się natomiast nowych, coraz bardziej efektownych ataków przez całą grę. Do tego dochodzi wykorzystywanie wszelakich mostów, kładek i naturalnych wzniesień do celów militarnych. Nie zabraknie również pułapek, platform, wind i innych niespodzianek powodujących, że każda plansza wymaga odmiennego podejścia.

Kiedy zawitamy do miasta możemy wybrać się na zakupy, naostrzyć broń, potrenować w dojo, pograć w karty czy też wykonać płatne zlecenia w celu zdobycia funduszy na wyżej wymienione rozrywki.

Wszystko okraszone jest mangową grafiką, która jest dość nierówna. Postacie są wykonane naprawdę ładnie (szczególnie fajnie wyglądają animacje po podniesieniu poziomu) ale plansze nie są już tak dobre. Mnie razi to, że widać iż zawieszone są w przestrzeni, tak jakby walka odbywała się na kartce papieru. Nie bez znaczenia pozostają także animacje słabszych czarów, tak jak pojawianie się bogów, po których można spodziewać się więcej. Zawiodły mnie również wstawki między poziomami. Są narysowane tak ładnie jak intro, lecz niestety są to jedynie statyczne obrazki. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękowa, to nie mam do niej zarzutów. Odgłosy są odpowiednie, w tle przygrywa muzyczka zgodna z akcją. Jednym słowem fachowa robota, jednak bez rewelacji.

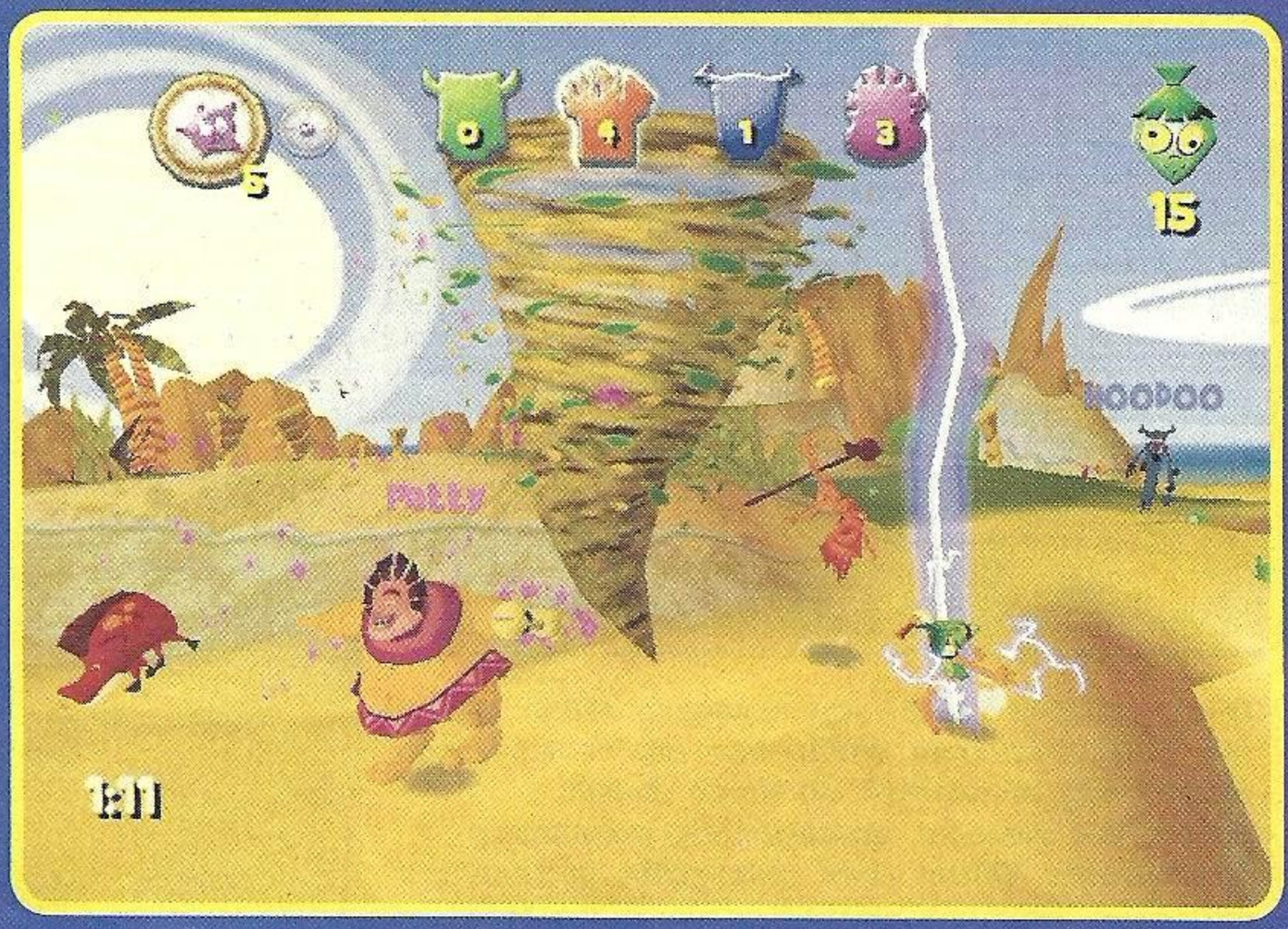
SAIYKI JUORNEY WEST to ciekawa pozycja. Gra jest spora (można na przykład iść alternatywnymi drogami), ma kilka sekretów, ciekawy system walki i całkiem wciągająca fabułę. Wszystkim spragnionym strategii i kawałka RPG polecam.

Flik

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień
Wykorzystuje: VMU, Vibration Unit

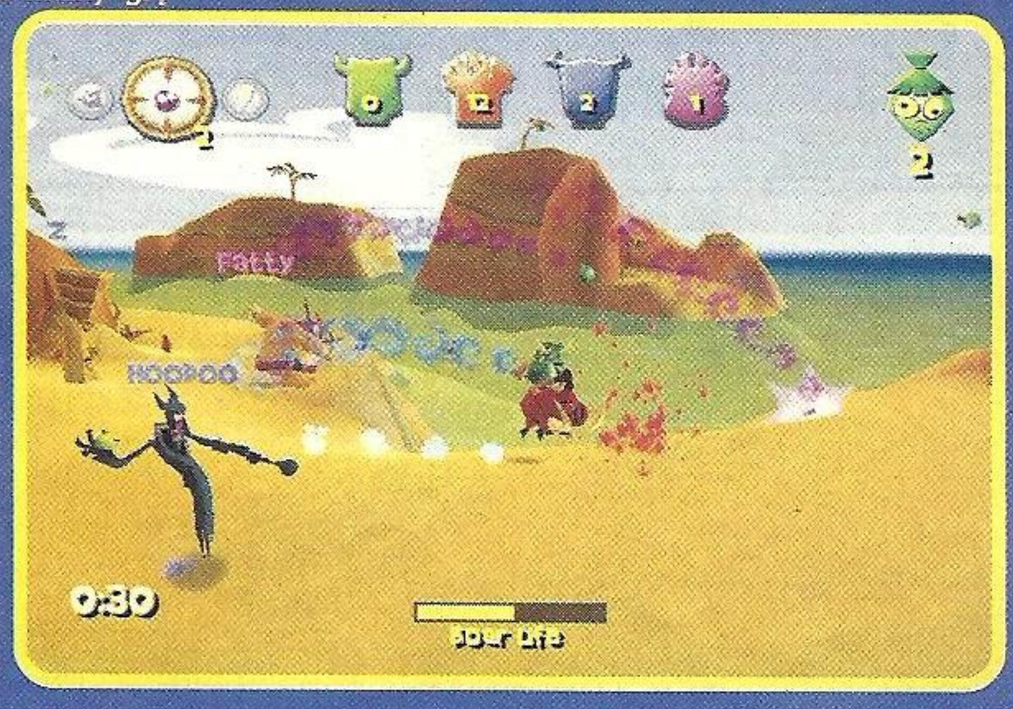


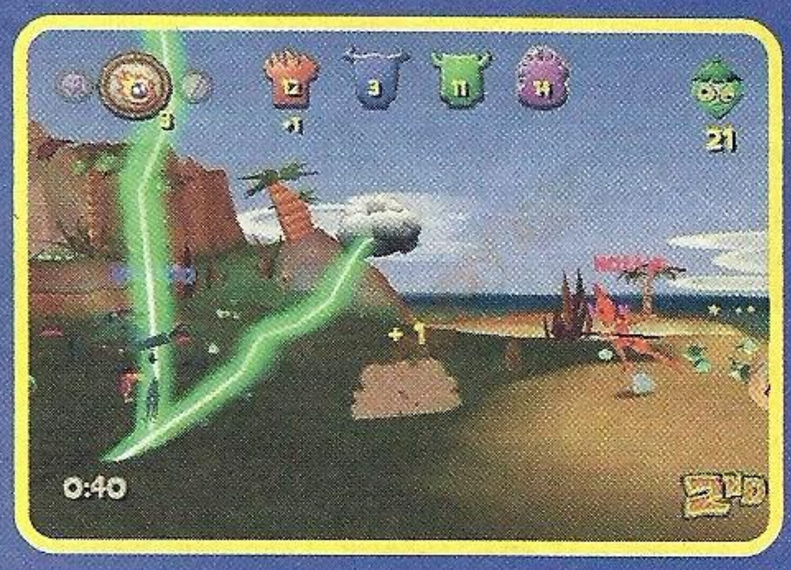
Inkowie grali sobie na przykład w piłkę. Piłka ważyła kilka kilo i odbijało się ją biodrami. Że ich bolało? Może i tak, ale kto przegrywał – zostawał zabity. Nawet byście się nie skrzywili.

Ooga Booga

Kiedy jest się mieszkańcem małej wyspy i nie wie, co się dzieje na świecie – człowiek ma: *a) masę przypuszczeń o tym, co stoi za zjawiskami przyrody; b) nudzi się jak diabli.*
Stąd może fakt, że na małych wysepkach i w odosobnionych częściach świata (jak u Inków) kwitły różnego rodzaju dyscypliny sportowe i pseudosportowe. Autorzy gier z firmy Visual Concepts poszli po rozum do głowy, zmiksowali wszystko, co im przyszło na myśl jeśli mówić o dzikiej zabawie i małych plemionach i... mamy grę OOGA BOOGA. Wbrew pozorom tytuł ów wart jest Waszej uwagi!
I o takie gry właśnie nam chodzi
Mamy kilka plemion zamieszkujących małą wyspę, która do złudzenia przypomina Polinezję. Mistycznych Hoodoo, małych, zwinnych Twitches, sumokształtnych Fattich i babeczek Hotti (heheh).
Raz do roku zaczyna się wielka zabawa pod znanym wszystkim hasłem: „Kto jest najlepszy". Do walki stają reprezentanci wszystkich plemion i przywdziawszy powykręcane maski zaczynają harce. Dyscyplin sportowych jest trochę i zabawy jeszcze więcej.
Zapoznawszy się z takim scenariuszem, odpalamy grę. Z początku myślimy o grafice – to zawsze pierwsze wrażenie. Barwna, krzykliwa, lekko wykręcona, nadgania najnowsze trendy w kreskówkach. Nieźle się ogląda. Jednakże pod ową krzykliwością dostrzec da się, że nie ma tu fajerwerków. Wszystko jest dość proste, a jednocześnie zakamuflowane pod warstwą sprytnie narzuconych cieni i wykręconej animacji.
Zdecydowanie na plus – zaradność i spryt koderów. Dźwięki – super. Jakieś wyspowe tamtamy, rytmiczne melodie, z głośnymi, dziwnymi instrumentami perkusyjnymi – wszystko to klimat buduje jak trzeba. Przejdźmy jednak do gry.
Czeka nas mnóstwo zawodów, kombinacji i biegania. Z początku sytuacja jest prosta: wyspa, palma, dwóch zawodników. Z palmy lecą kokosy. Trzeba je zbierać i rzucać w przeciwnika, który robi to samo. W zależności od postaci – różny jest udźwig kokosów. I jedziemy. Kto kogo pierwszy ileś tam razy trafi – wygrywa. Oczywiście postać raz trafiona najpewniej poleci do wody okalającej wyspę i będzie skradać się z powrotem na plażę. Tu jeszcze nie czuć magii ekranu. Ale już po chwili zaczynamy chwytać ostrość. Pojawia się możliwość jeżdżenia na dzikich świniach, które kręcą się po arenie (najpierw ogłuszamy, potem wskakujemy i dalej taranować). Można dosiadać ptaków, zastawiać pułapki, rzucać kulami ognistymi, grać w polo przeciwnikami siedząc na świniakach...
Naprawdę są tego tony!!! Dodajmy do tego fakt, że zasady nie za trudne, sterowanie doskonałe, a wyjdzie nam gra o grywalności... hohoho!
Naprawdę – dawno nie było czegoś tak nowatorskiego i tak zarazem wspaniale opracowanego jak OOGA BOOGA. Nie mówię tu tylko o Dreamcaście, ale o konsolach w ogóle! Ponieważ zawsze lubiłem podrążyć sobie nieco mechanikę gry – np. kim opłaca się grać najbardziej, jakie taktyki stosować... Tu muszę pochylić czoła. OOGA BOOGA jest doskonale wyważoną produkcją. Jeśli coś jest szybkie – jest słabe. Jeśli czegoś łatwo się używa – mało punktów masz za zbicie tym przeciwnika. Jeśli jakaś taktyka staje się oklepana – zaraz Cię demaskują i klepią w nowy sposób. Dodajmy jeszcze do tego musową opcję na kilku graczy, obszerne opcje treningowe, możliwość gry przez internet i mamy morderczy zestaw, który przykuje nawet najtwardszych. Oczywiście – miłośników shooterów minie to z daleka, przygodówek też. Ale jest to prześmieszna, przefajna gra dla kilku i jednej osoby na Dreamcasta, którą z powodzeniem postawić można obok takich hitów, jak LOONEY TOONES: SPACE RACE i wystawić na jakiejś przydługawej imprezce, a wszyscy odzyskają wigor. Naprawdę! Pozostaje – jak zwykle – zagadka: kto z Was usiądzie do internetu na beztroskie rozgrywki. Jeśli nie zamierzacie, to musicie nabyć potrzebne joypady i duży telewizor. Zapowiada się dzikość nad dzikościami. Ooooogaaa Booooogaaa...

Grabarz

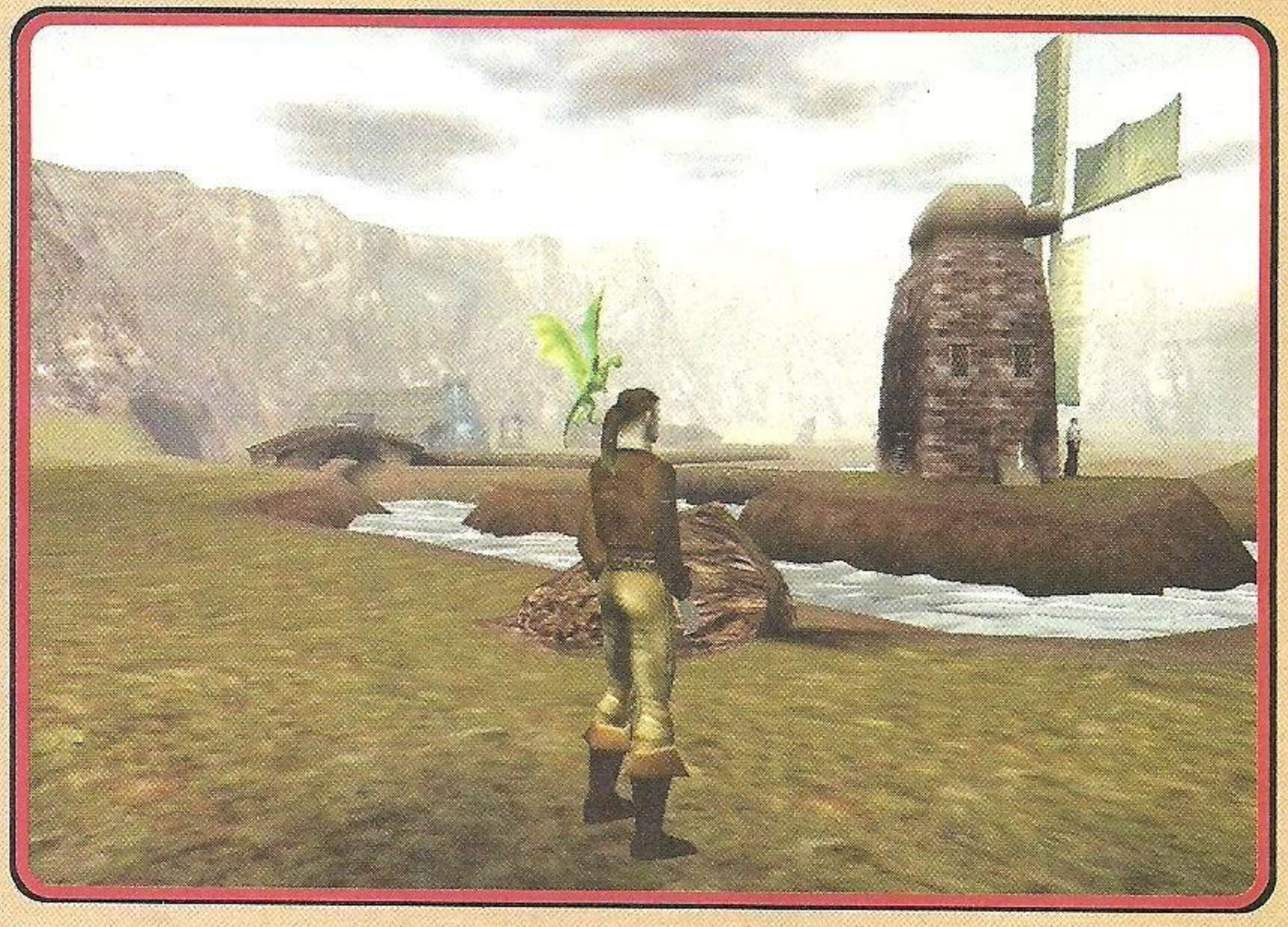




Dreamcast **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

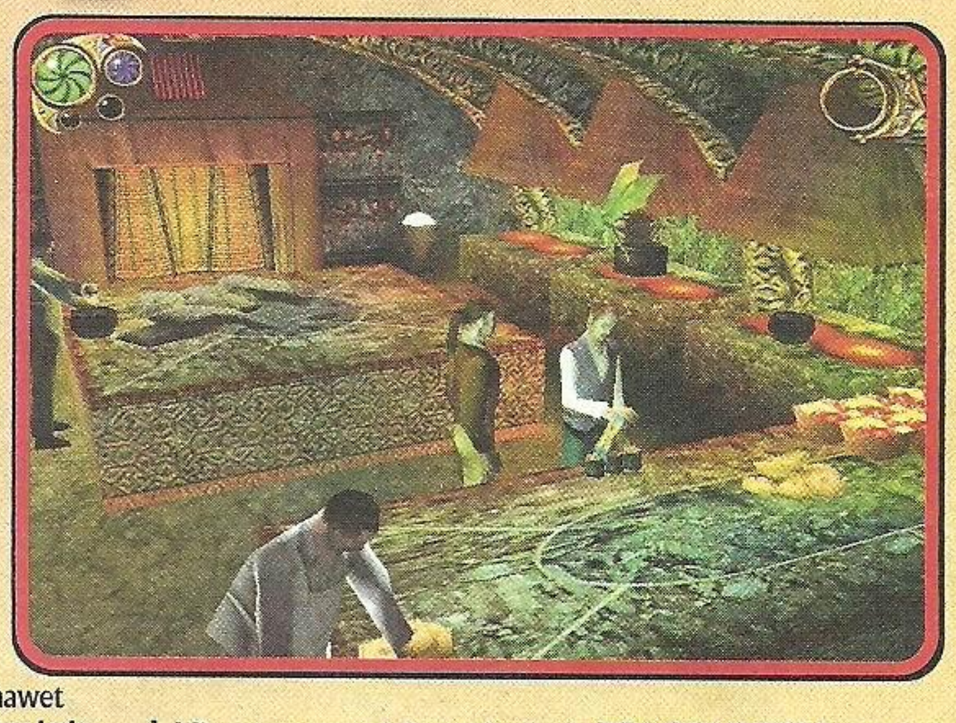
Wydawca: Sega
Producent: VC
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik
Wykorzystuje: VMU, Modem, Vibration Unit



D'Kor obudził się z niepokojącym bólem głowy. Nie zdążył jeszcze ześlizgnąć się ze swojego łoża, kiedy przemówił do niego Zenth. Smok, jak zawsze, domagał się porannego szorowania. D'Kor, choć niechętnie, poszedł po szczotkę i olej, po czym porządnie natarł swojego przyjaciela. Kiedy już skończył, zszedł na dolny poziom jaskini. Tak - jaskini, bo przecież smoki, wedle tradycji, zamieszkują niezwykle ekskluzywne i wygodne skalne groty. A razem z nimi ich jeźdźcy.

DRAGONRIDERS

W świecie Weyr na nieznaną chorobę umiera Nayala - Weyrwoman - która jest prawą ręką przywódcy jeźdźców smoków. Poza tym ona, jako jedyna, ma prawo do dosiadania złotego smoka, na którym prowadzi swoich towarzyszy do walki. Niestety stało się to w bardzo niekorzystnej sytuacji. Trzeba jak najszybciej odnaleźć dziesięć kandydatek, które będą w stanie zająć miejsce Weyrwoman. I jak myślicie, komu zostanie przydzielone to zadanie?
Ale wracając do migracji naszego bohatera. Pierwszy człowiek, którego D'Kor spotyka, „przypomina" mu jak posługiwać się nożem. Dalej jest już o wiele lepiej. Przyjaciel instruuje D'Kora, aby zaniósł pewną rzecz jego znajomemu. Księgarz zgubił rękopis i prosi D'Kora o odszukanie zguby. I tak jest przez większą część gry. D'Kor zrób to, D'Kor zrób tamto. I D'Kor robi. Przynieś, podaj, pozamiataj. A po co to wszystko? A po to, aby przez wykonywanie takich zadań, a później questów zwiększać statystyki D'Kora. Nasz bohater posiada reputację, siłę i wiedzę, a każda z nich podzielona jest na osiem poziomów. Podnoszenie charakterystyk w dużym stopniu pomaga w eksploracji świata. Na przykład aby dostać się do głównej biblioteki, D'Kor musi wyróżniać się wysoką reputacją. Są jeszcze umiejętności, które można poznać tylko w jeden sposób - nauczyć się od innych. W trakcie naszych wojaży dowiemy się jak władać bronią, pisać lub uzdrawiać.
Świat, który zwiedzamy, to nie tylko zamknięte cztery ściany. Dość dużą cześć czasu spędzimy na świeżym powietrzu.
Graficznie nie spodziewajcie się magii w stylu Shenmue, ale poza tym jest całkiem dobrze. Wszystkie rozmowy są w pełni mówione i stoją na przyzwoitym poziomie. Choć wydaje mi się, że nawet jakby któryś z bohaterów zaczął recytować sonety to i tak wyglądałby to jakby przeżuwał surowy kawał mięsa. Do tego dochodzi ten charakterystyczny ton wypowiadanych kwestii. Taki średniowieczno-rycerski, jeśli wiecie o co mi chodzi...
Same facjaty napotkanych postaci są nieciekawe i każda kolejna wydaje się być podobna do poprzedniej. Tylko muzyka stoi na jako takim poziomie.
Sterownie, nie bez powodu, od razu kojarzy się z serią RE. Jest identyczne. Czyli - cisnąc analog w przód powodujemy, że D'Kor idzie przed siebie, a dusząc boki wywołamy obrót wokół głównej osi. Również system kamer to w 99% kalka osławionej serii traktującej o rozrywkowym życiu zombiali. Pozostały jeden procent wypełnia kamera a'la Tomb Raider, czyli podążająca za plecami D'Kora.
Niestety taki kolaż nie wyszedł grze na dobre. Na przykład - kiedy przechodzimy z małego pomieszczenia na większy obszar, kamera często przełącza się z tej ustawionej gdzieś pod ścianą na tą TPP. Według autorów miało to ułatwiać sterowanie naszym bohaterem. Ale nie ułatwia!
Nie daruje również tego, że przy zwiedzaniu lokacji kamera zamiast płynnie przełączać się w kolejne ujęcia czasami blokuje się bez powodu i zostaje w pierwotnym położeniu. Jedyne, co wtedy można zrobić, to spróbować na ślepo wrócić tam gdzie przed chwilą się stało. A jeśli stanie się to podczas walki to już w ogóle szkoda mówić.
Będąc przy walce - autorzy nie za bardzo się popisali. Otóż wyobraźcie sobie, że stoicie twarzą w twarz z przeciwnikiem i zadajecie mu cios. I co? I nic. Ręka D'Kora (razem z jakąś bronią) przelatuje przez kupkę obiektów nie wywołując jakichkolwiek efektów. Przeciwnik nawet się nie poruszy, tylko stoi tam gdzie stał i nadal atakuje. Żadnej krwi. Ba, nic nie usłyszycie. Nie zostaniecie nagrodzeni nawet głupawym bum. Walki są po prostu sztuczne, nudne i nie dają żadnej przyjemności.
Kontynuując wytykanie wad DRAGONRIDERS należy również wspomnieć o dość długim dogrywaniu kolejnych lokacji. Z drugiej strony są one raczej duże, co mogłoby usprawiedliwić tą niedoróbkę.
I wreszcie najbardziej wyszydzane niedopracowanie tej gry: nie można latać na smoku!!! To znaczy można. Przywołujesz swojego podopiecznego, pokazujesz mu gdzie chcesz polecieć. Widzisz jak twój smok wzbija się w powietrze... A po chwili ląduje w miejscu przeznaczenia. I to wszystko.
Mimo wielu mankamentów, o których napisałem, DRAGONRIDERS ma też swoje zalety. Grę ratuje niezła, poprawnie prowadzona historia. Jednak, czy nobliwy jeździec smoków musi wykonywać te wszystkie duperelowate prośby jakiś wieśniaków? Ja chcę ratować światy, odbijać piękne królewny z rąk brzydkich tyranów! A nie szukać zabawki jakiegoś bachora i polepszać w ten sposób swoją reputację. Są jeszcze ładne, duże światy do zwiedzenia i to, że gra jest długa, ale reszta jest bardzo nierówna.



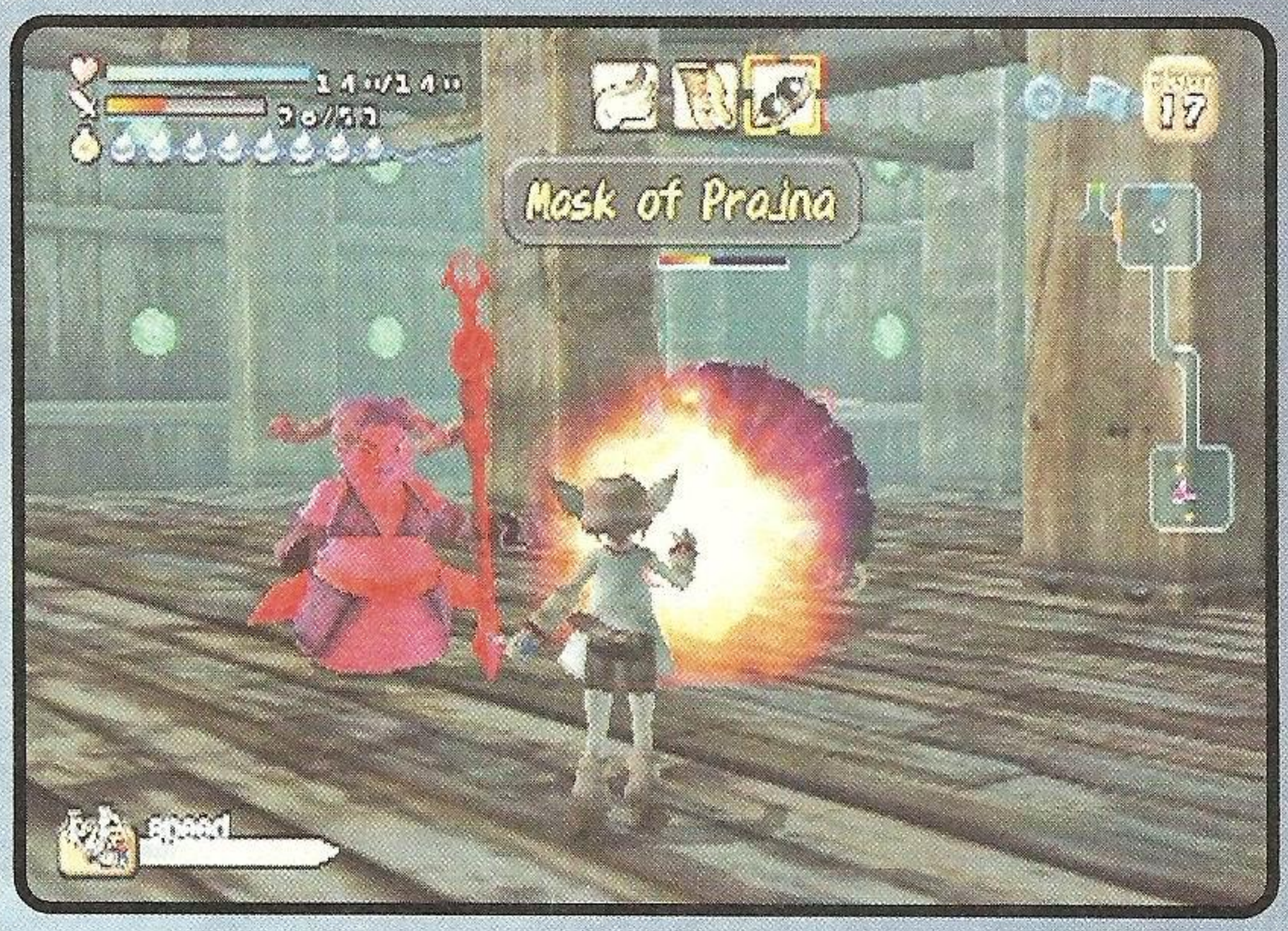
Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że DRAGONRIDERS została wydana na siłę. Aby szybciej. Fani książek i tak pewnie łykną ją bez zastanowienia. Reszta DeCekerów, zanim zakupi ten produkt, powinna się zastanowić, ponieważ jak zwykle wybór należy tylko i wyłącznie do Was. A do angielskiego SHENUME II jeszcze kilka miesięcy.

o.g

Dreamcast **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Lucasarts
Producent: Lucastarts
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesien
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB



Gdyby Peter Molyneux starał się zrobić własną wersję Zeldy i przy okazji której wykorzystałby parę elementów z VAGRANT STORY zabarwionych klimatem AZURE DREAMS, to mogłoby mu wyjść coś w rodzaju DARK CLOUD. Albo też coś zupełnie innego.

DARK CLOUD™

Porównania te stają się oczywiste dopiero dla osoby, która zobaczy Mroczną Chmurę w akcji. Spróbujemy jednak odrobinę je przybliżyć. Jeżeli czytaliście zapowiedź gry w jednym z wcześniejszych numerów N+, to wiecie, że osią gry jest możliwość składania rozwalonej na kawałki wioski według uznania.
Główny bohater gry - Toan był bowiem świadkiem niczym nie uzasadnionego ataku pewnego nieprzyjemnego dżina, który zrównał rodzinną wioskę bohatera z ziemią. Na szczęście, przed samym obróceniem wioski w perzynę, pojawił się sprytny mędrzec - król wróżek. Poszczególne elementy wioski zamknął on w specjalnych kulach, które zostały rozrzucone po okolicznych jaskiniach i grotach. Następnie król obdarował Toana noszonym na ręku artefaktem. Pozwala on na zbieranie magicznych kul i wydobywanie ukrytych w nich budowli, ludzi oraz nawet poszczególnych mebli czy akcesoriów. Zebrane w ten sposób elementy składowe znosimy na miejsce, gdzie jeszcze do niedawna stała wioska i tam odbudowujemy to, co zniszczył dżinn przywołany przez złowrogiego pułkownika Flagga.
Brzmi to trochę dziwnie, ale w akcji sprawdza się bardzo fajnie.
Gra przedstawiana jest z perspektywy trzeciej osoby podczas zwiedzania wioski oraz jaskiń. Podczas restaurowania poszczególnych budowli, przenosimy się w tryb mapy przedstawiającej całą akcję z góry. Tutaj, niczym z klocków, wrzucamy wydobyte z kul drzewa, kładziemy rzeczki oraz stawiamy budynki. Kiedy już pojawią się na mapie, możemy przejść do trybu tpp i zwiedzić świeżo postawione przybytki. Jeżeli w dodatku znajdziemy mieszkańców domków i wrzucimy ich do środka - możemy porozmawiać z nimi w tym trybie. Po skompletowaniu budowli pojawiają się nowe zadania, postacie dołączają do drużyny oraz dostajemy przedmioty niezbędne do posuwania fabuły naprzód.

Prawdziwa akcja zaczyna się w momencie, kiedy przekraczamy próg jaskini, wchodzimy do lasu czy na pokład statku. Każdy z tych obszarów podzielony jest na kilkanaście pięter/terenów/pokładów. Są one zaludnione przez potwory, znajdują się tu też skrzynie z różnymi przydatnymi przedmiotami. No i tu znajdujemy fragmenty zniszczonych przez dżina miast i wiosek.
Walka odbywa się przy użyciu systemu przypominającego Zeldę. Jest nawet przycisk odpowiedzialny za lokowanie się na przeciwniku. Dosyć irytujący jest pewien drobny detal, który wprowadzili autorzy. Otóż istnieje coś takiego, jak wskaźnik stanu broni. Jeżeli spada do zera, broń staje się bezużyteczna. W czasie wędrówek natrafiamy na przedmioty reperujące nasze ostrza, więc nie jest tak źle, ale trzeba pamiętać, że każdy cios tępi trzymaną przez nas broń.
Możemy przełączać się pomiędzy napotykanymi osobami, co staje się kluczowym elementem walk z bossami. Wymagają oni zwykle byśmy wykorzystywali umiejętności poszczególnych bohaterów.
Grafika DC jest utrzymana na jednolitym, ponad przeciętnym poziomie. Kolejne poziomy zwiedzanych miejsc są do siebie bliźniaczo podobne i niezbyt wyszukane, ale są dosyć estetyczne. Motywy muzyczne to nic specjalnego, ale nie denerwują.
Gra jest stosunkowo długa, a w dodatku oferuje możliwość zwiedzenia dodatkowej lokacji - Demon Shaft, po ukończeniu właściwej partii. Tłuczemy się tam ze wszystkimi napotkanymi wcześniej przeciwnikami. Polega to na walce z kolejnymi adwersarzami i zdobywaniu kluczy prowadzących coraz głębiej. Ponadto, w grze jest dosyć rozbudowana mini gra polegająca na łowieniu ryb (coś w stylu ZELDY czy BREATH OF FIRE), a także pojawiają się fragmenty inspirowane PARAPPA THE RAPPER przy sekwencjach walk z mini-bossami.
Podsumowując - DARK CLOUD jest bardzo ciekawą i fajnie skonstruowaną grą. Zrzyna z niemal każdego znanego tytułu, jednak robi to z takim wdziękiem, że trudno jest odmówic jej uroku.

BiG

PlayStation 2

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	8
Wydawca:	Sony
Producent:	Sony
Liczba Graczy:	1
Termin:	Październik
Wykorzystuje:	Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

Kiedy ludzie najeżdżali Afrykę i polowali na nosorożce, powiadano, że nosorożec najgroźniejszy jest, kiedy udaje zdechłego. Wtedy najczęściej zabija swoich prześladowców, zanim zdechnie od ran.

SHEEP, DOG 'N' WOLF

I tak właśnie bodnęła mnie stara, wysłużona Playstation. Nie do wiary aż... No dobra. Już się z Wami dzielę. Odpalam grę: SHEEP, DOG 'N' WOLF. Myślę - będzie może fajna, bo lubię kreskówki Warner Bros. I gram. Najpierw misja szkoleniowa, gdzie kaczor Duffy tłumaczy co i gdzie naciskać na joypadzie, żeby moja postać (kojot Ralph) poruszała się jak chcę. Nagle kończy się poziom i... Zaczynam rozumieć, o co chodzi w grze. Oto sytuacja. Prosta jak drut. Z pierwszego poziomu. Start. Muszę ukraść owcę z pastwiska bronionego przez psa (tego słynnego, białego z grzywką) i wraz z nią (na rękach) dostać się do miejsca oznaczonego jako cel (białe koło na trawie). Zaczynamy. Najpierw idę do skrzynki. Oglądam listę dostępnych przedmiotów na tym poziomie. Jest dynamit. Zamawiam dynamit - kojot wrzuca list do skrzynki i natychmiast dostaję paczkę ze słynnej firmy Acme. Dobra. Wysadzam skały, które stoją mi na drodze. Spoko. Uderzam na pastwisko - droga wolna. Okazuje się, że mijamy wiszący most z napisem: „Słaba konstrukcja - wchodzić pojedyńczo." Kradniemy owcę w typowo skradankowy sposób. Podchodzimy i łapiemy. Gra nawet pokazuje nam radar - gdzie patrzy pies. Mamy jego głowę oraz kolory, które oznaczają różny stopień zainteresowania nami. I wracamy do mostu. Teraz kładziemy sałatę, jeden listek obok drugiego i przełazimy przez most. Owca idzie po nas, za sałatą - jak ją podniesiemy - most się zawala. Jeśli złapie nas pies: animowana scenka, jak dostajemy w cymbał. Wierzcie albo nie, ale w tę grę gra się niczym w film animowany! Zauważcie, jak wspaniale wykorzystane zostały patenty z filmów!!! Zamawianie pocztą, zbieranie gadżetów. Dostajesz w cymbał, akcja przenosi się do ostatniego spokojnego miejsca i znowu od początku. Jak w filmikach, w których kojot wciąż próbuje czegoś nowego, nieprawdaż? Dodajmy do tego jeszcze nienaganną animację, przepięknie, kreskówkowo zrobione secenerie, śliczne menu i mamy grę, o którą można się pobić! Bryły niby same proste. Właściwie nie znajdziecie tam nic wartego jakiegoś wybitnego uznania. Ale tekstury nałożone są dokładnie na modłę wykręconych filmów Warnera. Postacie - doskonałe. Ich animacja - boska! Poruszają się dosłownie tak samo jak w filmach - fakt są nieco mniejsze i nieco bardziej kanciaste. Ale przysięgam Wam, że już po kwadransie gry zapomnicie zupełnie o wszelkich niedociągnięciach i będziecie się bawić jak dzicy! Doprawdy, wszystkie pięty achillesowe tej grafiki zakamuflowano tak bezbłędnie, że koderzy mogliby zostać partyzantami pierwszego szeregu. Tylko gratulować!

Wracając zaś do sposobu rozgrywki: całość przypomina mi jednoznacznie wspaniały miks dwóch gier. Pierwsza, to THE INCREDIBLE MACHINE Sierry. Masz podane urządzenia i musisz je odpowiednio wykorzystać. Druga gra, to... METAL GEAR SOLID. Ileż to razy stawać będziesz na wzgórzach, żeby się rozglądać i opracowywać plan akcji. A do tego jeszcze możliwości kojota! Latanie na rakietach od fajerwerków, pływanie, skakanie, bieganie... ech. Toż to wspaniałość!!! Powiadam Wam - zabawa jest doskonała! Doskonała! Poziomy pomyślane wręcz perfekcyjnie! Są miejsca, gdzie trzeba kombinować, są takie, gdzie trzeba biec jak dzikus. Są kupki liści, przez które nie da się przejść cicho... Napięcie sięga zenitu!
SHEEP, DOG 'N' WOLF jest tak doskonała, że polecę ją nawet właścicielom Playstation2. Naprawdę! Uderzajcie śmiało! Oby jak najwięcej TAKICH realizacji, TAKICH pomysłów. Pewnie na koniec przyjdzie Wam refleksja taka: a gdzie wady? Ano właśnie. Chyba wytknę je na siłę, bo jakoś mi umknęły wielkie błędy. Po pierwsze: kamera czasem szwankuje. Zdarzają się takie miejsca, w których nie widać wszystkiego tak, jak byśmy chcieli - jak byśmy tej kamery nie przestawiali (bo można samemu). Po wtóre - czy można przejść grę więcej niż raz? No cóż - METAL GEAR to nie jest. Ale zabawy niewiele mniej. Co tu jeszcze robicie? Do zabawy!

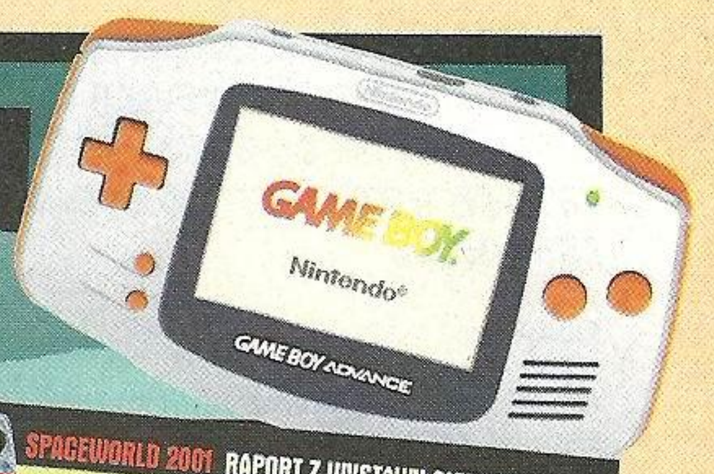
Grabarz

PlayStation **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

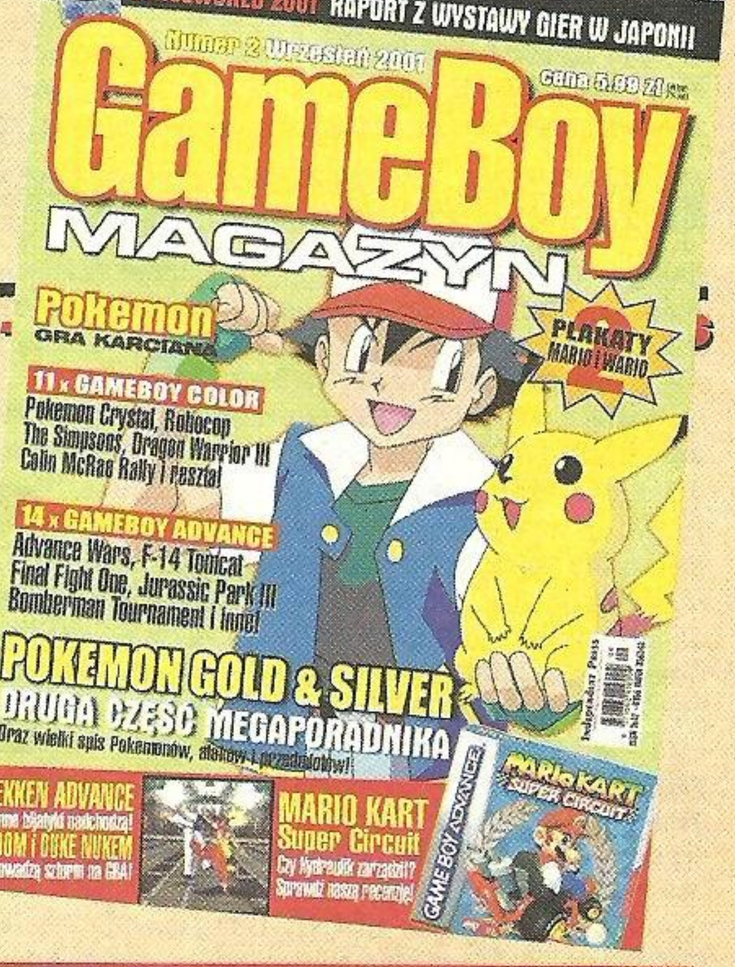
Wydawca: Infogrames
Producent: Infogrames
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POCKET



STARTUJE GAMEBOY MAGAZYN!

I kolejny dział Pocket, w którym zapoznacie się z kilkoma zaledwie newsami ze świata kieszonsolek. Wszystkim zapaleńcom przypominamy, że zawsze jest szansa nabyć ciepły jeszcze GameBoy Magazyn – czyli magazyn o kieszonsolkach. Jeśli nie macie za daleko do kiosków – stamtąd dowiecie się więcej. A tymczasem... ***pocketto@wp.pl***



news - news - news - news - news - news - news -

Posypało się sporo newsów dotyczących przystawek do GBA. Po pierwsze cart z kamerką. Będzie dostępny już niedługo. Wkłada się go do normalnego portu i nad konsolką wystaje mała gulka z soczewką. To właśnie kamerka – wygląda bardzo zgrabnie.
Po wtóre radyjko – wymyślone przez Francuzów.
A po trzecie... telewizory! Tak! Będzie możliwość podłączenia GBA do telewizora! Potykają się dwie firmy: Kemco i InterAct.
Pierwsza oferuje wręcz przystawę, o wielkości drugiego GBA. Pomysł InterAct wygląda zaś jak małe radyjko przyczepione do tyłu GBA.

GBA2? A było to tak! Dziennikarze zwietrzyli plotkę, iż Nintendo planuje wydać GBA z podświetlanym ekranikiem. Wiecie – jak w telefonach komórkowych. Zapytano wszystkich – milczeli jak groby cesarskie. I nagle coś wymsknęło się pracownikowi Nintendo Europe: „Nie zostało to chyba oficjalnie zapowiedziane, ale słyszeliśmy o takim projekcie". Nihil novi – powiedzieliby szlachcice. Nintendo zrobiło tak już z GameBoyem Pocket – niestety podświetlany Pocket (włącznik miał na szczycie obudowy) nie wyjechał poza granice Japonii. Jak będzie teraz?

TEKKEN ADVANCE. Dziewięć postaci, link przez kabelek dla dwóch graczy - potrzebne będą dwie kopie gry. Oto co wiadomo. Poza tym skalowanie 2D, które oszukuje, że gramy w grę trójwymiarową. Nie oszukujmy się - to widać - spójrzcie na screeny, gdzie postacie są malutkie - tło wcale się nie zmniejsza. Postacie na 100%: Jin Kazama, Paul Phoenix, Forest Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Ling Xiaoyu, Nina Williams, a także Yoshimitsu. Znając Namco - coś jeszcze da się odkryć. Układ klawiszy: A i B - noga i kopniak. Klawisze boczne w GBA - zmiana zawodników. Tak, tak! Wersja na GBA dopuści do gry aż trzech graczy na raz w drużynie!

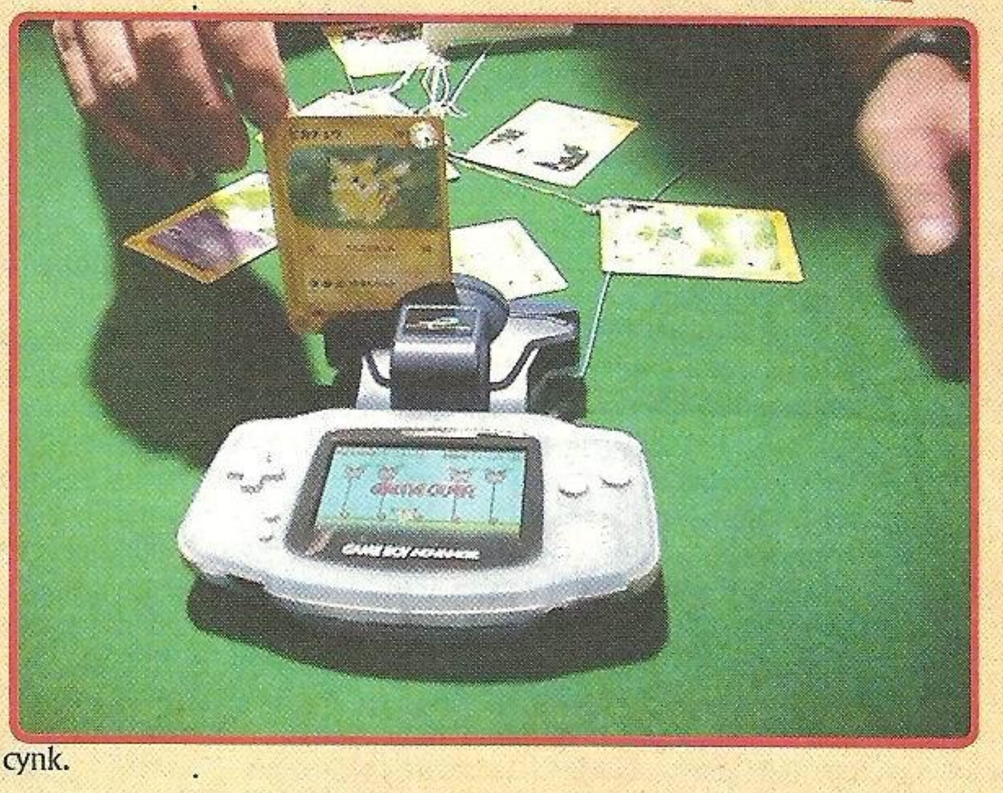
Lista gier, które będą korzystać z GBA i Nintendo Gamecube wciąż rośnie. Dopisać do niej możecie SONIC ADVANCE. Otóż, nie wiem czy graliście w SONIC ADVENTURE 2, ale jest tam

- możliwość hodowania istotek zwanych Chao – w przypadku nowego Sonica na NGC, Chaosy będzie się hodować na GBA i będzie można potem wrzucić z powrotem do dużej konsoli. Sprytni ci Japończycy.

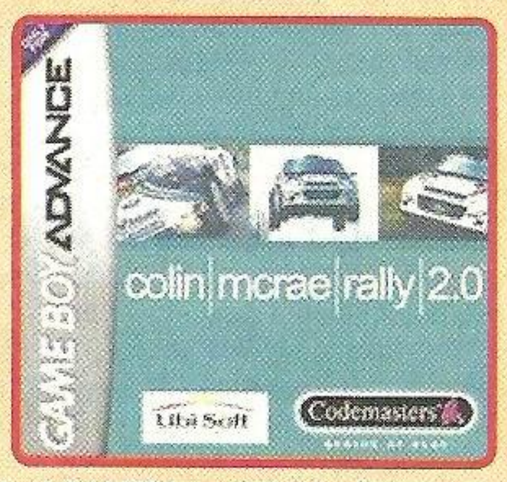
Czytnik kart elektronicznych w pełnej okazałości. Widać na kartach dwa magnetyczne paski. Co na nich będzie? Na jednym informacje o Pokemonie, a na drugim jakas mini-gra – to najczęściej. Będą też karty specjalne z innymi danymi. No i powoli krojà się kolejne karciano-gejmbojowe produkcje. Dość powiedzieć, że nowy pokemon na GBA o nazwie POKEMON SUMMER ROAD robiony jest specjalnie z myślą o przystawce e-Card Reader. Wyciąganie kasy w dobrym stylu.

Firma THQ podpisała kontrakt z niejaką Britney Spears na gry m.in. dla konsolek GBA. Cieszycie się?

Na GBA zapowiedziano dwie gry piłkarskie, które mogą Was zaskoczyć. Pierwsza to ISS – przebąkiwano o tym od dawna. Teraz jednak wiadomo, że się pokaże. Ech. Druga zaś to CAPTAIN TSUBASA ADVANCE: ROAD TO GLORY 2002. Otóż to! Będą to piłkarskie przygody słynnego Kapitana Hawka znanego z telewizyjnych kreskówek. Dowiemy się czegoś więcej – zaraz dajemy cynk.



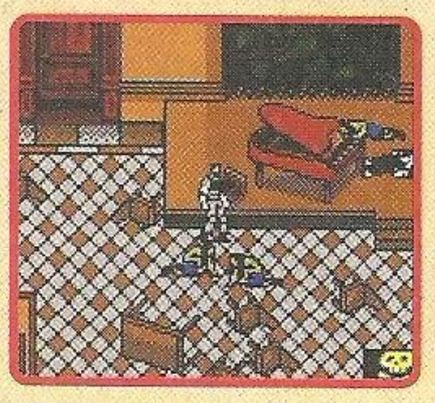
Dość ciekawą grą na GBC będzie TOKITORI, której wydawcą jest Capcom. Gra opowiada o przygodach małego, jajkowatego ludzika, który przemierza świat wysupłując się z coraz to ciekawszych niespodzianek. Całość przypomina grę LEMMINGS z jednym lemmingiem, który ma ograniczone możliwości, a przeszkód bez liku. Mimo wszystko liczymy jednak na sukces tej gry, bo i ładnie wygląda i ciekawa.



Jeśli chodzi o samochodziki i GBA – też dzieje się sporo. Po pierwsze COLIN MCRAE RALLY 2 i TOCA WORLD TOURING CARS – zapowiedziane oficjalnie. Po drugie – analogicznie – ze SMUGGLER'S RUN. Jak to będzie wszystko wyglądało? Dowiemy się wkrótce. Wiemy już jednak to, że na dużch konsolach tytuły te spisywały się świetnie. Wystarczy więc poczekać.

Mamy też dla Was jeden, ciekawostkowy screen z gry DOOM na GBA, który jednoznacznie rozwiewa wątpliwości co do tego, że będzie można grać na kilku graczy w trybie cooperative. Tak – tak właśnie wygląda kolega, który pomaga nam kończyć potworki.

Pozwólcie, że będę siedział. RESIDENT EVIL zapowiedziany na GBC po raz trzeci. Heheheh... Tym razem jednak ma być ukończony. Są już lokacje, jest system walki. A propos tego ostatniego – będzie z perspektywy pierwszej osoby. Z pierwszych screenów wynika, że trzeba będzie uderzać zręcznościowo w przyciski, kiedy latający po miarce punkt, zakryje jej środek. Zobaczymy. A co jeszcze? Trzy postacie do kierowania, ponad setka pomieszczeń, łódź podwodna no i... zombiaki!
Aha – odkąd seria RE stała się exclusive'em na Gamecube – tylko czekać, aż w następnym RE na GBA połączą się obie konsole.



Dragon Riders

Zapraszam do odwiedzenia świata Dragonriders. Na pewno nie jest to wszystko, na co stać Ubi Soft, ale zawsze warto spróbować. A nóż się spodoba...

txt: o.g

Pamiętaj, aby zawsze rozmawiać z napotkanymi osobami. Jeśli będziesz wykonywał ich polecenia, to wzrosną Twoje statystyki. Będę opisywał tylko osoby, z którymi należy porozmawiać, aby dalej posunąć akcję. Aha, i pamiętaj, żeby po każdym dobrze wykonanym zadaniu, wrócić do zleceniodawcy po odbiór „nagrody".

Początek

Najpierw sprawdź okolicę. W pokoju znajdziesz dwie notatki. Jedna jest od S'bora. Prosi Cię abyś zawiadomił wszystkich jeźdźców o zebraniu w pokoju spotkań. Na półce znajdziesz olej, którym nasmarujesz smoka. Posłuchaj, co Twój przyjaciel ma do powiedzenia. Z pomieszczenia po prawej weź szczotkę. Wyjdź na zewnątrz i wlej olej do czarnego pojemnika. Skorzystaj ze szczotki i natrzyj Zentha. Wróć do jaskini i przejdź w lewo. Pogadaj z K'tanem, a da Ci nóż i nauczy Cię walczyć przy jego pomocy. Wróć na korytarz i przejdź przez duże pomieszczenie - to pokój spotkań. Wejdź do czytelni i pogadaj z Lockennem, a da Ci mapę okolicy. Często na nią spoglądaj, a ułatwi Ci eksplorację. Podejdź do półek i poczytaj pergaminy. W tej chwili najważniejsze są dla Ciebie: Queen's Hatching Ballad i Gannell - będziesz ich potrzebował w dalszej części gry. Wróć do wcześniejszego pomieszczenia i przejdź przez korytarz po lewej. Znajdziesz się na średnim poziomie. Wejdź do pokoju po prawej i pogadaj z Gillan, a opowie Ci o swoim synku - Jimie. Teraz wejdź do pomieszczenia naprzeciwko i zagadaj z V'hulem. Da Ci skórę dla F'bena. Przejdź przez duże pomieszczenie i wejdź do jego pokoju. Pod koniec rozmowy poprosi Cię o skórę - daj mu ją. Idź do pokoju Latyh i porozmawiaj z nią, a da Ci dziennik Lockenna. Odnieś mu go, a da Ci pamiętnik, w którym D'Kor będzie opisywał swoje przygody. Jednak najpierw musi nauczyć się pisać. Zejdź na najniższy poziom i porozmawiaj z Kevanem, a da Ci rzeczy potrzebne do pisania i opowie jak należy z nich korzystać.
Na tym samym poziomie pracuje Dorn. Idź do niego i zabierz naprawiony strój. Wróć na środkowy poziom i wejdź do dużego pomieszczenia. Porozmawiaj z Emmarą, a opowie Ci o swojej pracy. Za każdym razem jak będziesz wracał z podróży, idź do niej i odpowiadaj na jej pytania. Idź do N'etha - powie Ci, że boi się wyjść z pokoju. Niedaleko mieszka S'lon - odwiedź go. Wejdź do pokoju gier. Zobaczysz tam, grających w kości, T'mena i B'raka. Podejdź do nich i w momencie, kiedy kości znajdą się na stole, zabierz je. W ten sposób zmusisz ich, aby poszli na spotkanie. Idź do kuchni i najpierw odwiedź sklep. Pogadaj z Kendrickiem, a opowie Ci o swoich kłopotach. Idź do jadalni i zagadaj Horlasa, a da Ci pudełko, w które będziesz mógł łapać robaki. Idź do kuchni i pogadaj z Tomem. Powie Ci, że będzie chciał Cię o coś poprosić, kiedy będziesz leciał do Fort Hold. Pamiętaj, aby po tej rozmowie pójść do N'etha i powiedzieć mu o tym, że pogadałeś w jego imieniu z Tomem. Porozmawiaj z Romem. Za każdym razem jak będziesz tutaj wracał, to pójdź do niego i daj mu to, co znalazłeś podczas swoich podróży.
Porozmawiaj z Urikiem, a da Ci lekarstwo. Wypij je - dzięki temu twoje zdrowie podniesie się od dziesięciu do dziewięćdziesięciu procent. Skieruj się na wyższy poziom i porozmawiaj z jeźdźcami, którzy zebrali się w pokoju spotkań.
Powiedzą Ci, że L'tul poszedł szukać Jima. Zejdź na najniższy poziom i wyjdź na zewnątrz jaskini. Znajdziesz się w Fort Weyr Bowl. Skieruj się w prawo i idź przed siebie. Najpierw spotkasz J'coba - możesz z nim chwilę pogadać, ale niekoniecznie. Przejdź przez most. Zaraz za nim znajdziesz wejście zabite deskami. Porozmawiaj z Helan, a opowie Ci o Jimie i Jaxu. Idź do tego drugiego (stoi za skałą) i weź od niego mapę jaskiń. Teraz porozmawiaj z Jillanem, który stoi przy dużej bramie. Powie Ci o robakach, które możesz łapać w pojemnik od Horlasa. Da Ci kuszę, dzięki której będziesz mógł na nie polować. Za każdym razem, kiedy takiego złapiesz, natychmiast idź do niego i oddaj mu robala. Dalej spotkasz Perrego. Miń Hala, ale zwróć uwagę na to, że ma młotek. Wejdź do domu i pogadaj z Ramallą - jest to pierwsza kandydatka na Weyrwoman. Wyjdź i idź dalej. W końcu znajdziesz się przy wejściu do jaskini jeźdźców. Omiń ją i idź dalej, aż dotrzesz do wejścia zabitego deskami. Zobaczysz Mullena - pogadaj z nim i sprawdź deski. Pójdź do Hala i weź od niego młotek - rozbij nim deski. Wejdź do środka i zatrzymaj się przy Mullenie. Pokaże Ci ścianę - ją również potraktuj młotkiem. Przebiegnij przez most i wykończ pierwszego węża. Skręć w lewo, a zobaczysz scenkę z Jimem. Skieruj się w prawo i zabij dwa węże. Zgarnij jajko i robaka, który kręci się na podłodze. Wdrap się na skały, które znajdują się nieopodal. W pokoju, na platformie powyżej znajdziesz koszyk - weź go. Zejdź na dół i przejdź przez korytarz, w którym jeszcze nie byłeś. Idź przed siebie, aż dotrzesz do Jima. Jednak zanim zdążysz podejść do niego, metalowa brama zagrodzi Ci drogę. Nieopodal leżą kamienne głazy - uderz w nie młotkiem i popchnij je w stronę bramy. Teraz przejdź przez nią i pogadaj z Jimem. Sprawdź wózek. Po jego prawej stronie jest dźwignia - uderz w nią młotkiem i popchnij wózek. Przejdź przez dziurę w ścianie, a znajdziesz się na najniższym poziomie jaskini jeźdźców. Po scence idź do L'tula i pogadaj z nim, a pójdzie na spotkanie.
Idź na samą górę. W momencie, kiedy wejdziesz do pokoju spotkań rozpocznie się dyskusja.

Fort Hold

Wyjdź z pokoju i przejdź do pokoju spotkań, a spotkasz V'hula - da Ci wiadomość dla Lamrata. Idź do kuchni i pogadaj z Tomem. Poprosi Cię, abyś dostarczył list dla jego brata, Jaka.
Skieruj się do Fort Weyr Bowl i skręć w prawo. Wejdź na skalną półkę i odsuń skałę. Znajdziesz strzały i upgrade do noża. Teraz idź do K'tana i porozmawiaj z nim, a powie Ci jak podróżować w różne miejsca. Po rozmowie lećcie do Fort Hold.
Kiedy już się tam znajdziecie, K'tan powie Ci, że musi porozmawiać z Lordem Grafem i oddzieli się od Ciebie. Idź przed siebie i podejdź do człowieka w białej koszuli - to Lamrat. Po rozmowie skieruj się w lewo. Spotkasz Parlana lub Archena. Porozmawiaj z nimi, a dostaniesz nowe buty i ubranie. Potrzebujesz tych dwóch rzeczy, aby móc posunąć akcje do przodu. Kolejny człowiek, którego spotkasz to Faran. Zepsuł mu się wóz, a do tego uciekł byk. Będziesz musiał pomóc Faranowi, ale dopiero później. Porozmawiaj z dziewczynką, która biega nieopodal. Pozwól jej dotknąć smoka, a w zamian dostaniesz trochę cukierków. Pogadaj ze Skarnem i zgódź się na jego prośbę. Porozmawiaj z Borlem i poproś o coś do picia.
Na ławce siedzą Taolousien i Malorien - opowiedzą Ci o starych jaskiniach i dadzą Ci ich mapę. Zagadaj Arrie, a da Ci mapę rynku. Podejdź do Derny i poproś ją o drewnianą zabawkę (wooden top) i obrączkę. Niestety ten drugi przedmiot kosztuje trzy marki. Dalej zobaczysz Joliada - garncarza, który potrzebuje nowej klamry. Skieruj się do Fountain Square i tam skręć w lewo. Pierwszą osobą, którą spotkasz będzie Harat. Jest skłonny wymienić byka za młodego węża jaskiniowego. Dalej spotkasz Manwora. Później nauczy Cię władać mieczem. Podejdź do Skjalda, to ten, który gra na harfie. Pogadaj z nim i podejdź do Daize. Zgubiła swoją zabawkę - później znajdziesz ją nieco dalej. Podejdź do grupki facetów, którzy stoją niedaleko. Neelet powie Ci, że konkurs w strzelaniu jest tylko dla cywilów. Przebierz się w drugie ubranie i weź udział w zabawie. Jeśli uda Ci się trafić bliżej środka niż ktokolwiek inny, to wygrasz jedną markę.
Porozmawiaj z ostatnią grupką ludzi, którzy stoją koło wejścia. Stephe powie Ci, że szuka włosów Llamy.
Teraz wróć na rynek. W pewnym momencie podejdzie do Ciebie człowiek w czarnym ubraniu - to złodziej. Pobiegnij za nim. Nastąpi scenka, podczas której Natty powie Ci jak należy się skradać, aby pozostać niezauważonym. Wypróbuj nową umiejętność i podejdź do Skjalda. Obok niego leży drewniane koło - weź je. Teraz pogadaj z Arrie, potem z Faranem i na końcu, z Joliadem. Czas, aby wkraść się do Fort Hold Grand Hall. Wejdź za skrzynki i poczekaj, aż Lamrat odejdzie od wejścia. Wtedy zacznij się skradać (wduś A) i po schodach wejdź do Grand Hall. W środku najpierw idź prawą stroną. Omiń dwóch mężczyzn i podejdź do Larina. Powie, że musi ściągnąć zasłony z pięciu pomników - zrób to za niego i wróć po jedną markę. Kolejnym człowiekiem, z którym powinieneś pogadać jest Janeth. Powie Ci, że zgubił torbę z gwoździami. Obejdź scenę i porozmawiaj z Tolwinem. Kiedy będzie odchodził, upuści torbę - weź ją i zanieś Janethowi. Z wdzięczności da Ci jedną markę. Zagadaj Tregarda. Powie Ci o pudłach. Idź po nie i zanieś je właścicielowi, a da Ci jedną markę. Po jednym z pudeł znajdziesz zabawkę Daize. Pogadaj z Ralliss, a da Ci klucz. Wejdź do kuchni. Pogadaj z Jakiem, bratem Toma, i daj mu list.
Wróć na rynek. Po drodze spotkasz Lamrata. Poprosi Cię o odnalezienie lekarstwa, którą znajduje się gdzieś w starych jaskiniach. Idź do Derny i kup obrączkę. Idź do Fountain Square i oddaj zabawkę Daize. Przywołaj Zentha i każ mu polecieć do Mastersmith Hall.
Pogadaj z Reilatem i Nisanem. Wróć trochę i zagadaj Guya. Powie Ci, że zgubił swój kilof - znajdziesz go obok skały, przy której stoicie. Zanieś ją właścicielowi, a da Ci miecz. Wejdź do budynku i pogadaj z Govanem. Podejdź do Forna i poproś go o upgrade noża. Podejdź do Klora i poproś go o naprawę koła. Wyjdź na zewnątrz i podejdź do Nisana. Niedaleko niego powinien znajdować się kilof - weź go. Zawołaj Zentha i skieruj się do Fort Weyr. Na najniższym poziomie wejdź do jaskini i przejdź pod metalową bramą. Podejdź do ściany, którą możesz rozbić kilofem. W środku znajdziesz jajo węża. Idź na środkowy poziom i pogadaj z Jimem. Daj mu zabawkę i słodycze, a w zamian dostaniesz młodego węża. Pójdź do kuchni i daj Romie to, co znalazłeś. Leć do Fort Hold i pogadaj z Faranem, a potem z Joliadem. Skieruj się do Fountain Square i porozmawiaj z Haratem. Dokonajcie wymiany. Zaprowadź byka do Farana. Wróć do Fountain Square i wejdź do pustej zagrody. Podnieś włosy Llamy i daj je Stephowi. Pogadaj z Manworem, a nauczy Cię władać mieczem. Idź do Harper Hall i skręć w lewo. Kluczem od Ralliss otwórz drzwi i weź upgrade do miecza. Idź dalej i wejdź do pierwszego pomieszczenia po lewej. Pogadaj z Salyn i wyjdź. Wejdź na schody i wejdź do kolejnego pomieszczenia. W środku znajduje się Lockenn i Mianna. Pogadaj z nimi i poczytaj książki, które tu znajdziesz. Wyjdź i wróć trochę. Wdrap się na drugie schody i wejdź do pokoju, w którym siedzi Kilimi. Pomóż jej, a zostanie drugą kandydatką. Wejdź do pokoju, gdzie znajdują się Seph i Tinossi. Pogadaj z nimi i wyjdź. Skieruj się do pokoju po lewej i od Yallina weź nuty. Wróć do Sepha i Tinossi. Pogadaj z Sephem, a zagra melodię. Po chwili pojawi się Hered i nastąpi scenka. Dotrzesz do Healer Hall. Pogadaj z Siralem - da Ci perłę dla Marii. Merrick poprosi Cię o przyniesienie jakiegoś jedzenia. Wyjdź i przejdź koło pokoju Kilimi. Znajdziesz się w pokoju wypoczynkowym. Na jego końcu zobaczysz śpiącego pana. Kiedy odwróci się na drugi bok, zgarnij klucz, który znajduje się pod nim. Otwórz nim skrzynię, która stoi obok łóżka i wyjmij flet. Zagraj na nim, a obudzisz śpiocha. Wróć na rynek i pogadaj ze Skarnem, a potem z Arrie. Wejdź do Fort Hold. Porozmawiaj z Lamratem, a zaprowadzi Cię do starych jaskiń i da Ci klucz. Wejdź do jaskini i skorzystaj z obrączki - dzięki temu będziesz więcej widział. Idź przed siebie i skręć w lewo. Wejdź na most, a po chwili spadniesz na dół. Spotkasz tu węża - zabij go i wdrap się na skały. Spotkasz tu małego smoka - zadaje dość mocne ciosy, więc szybko go zabij. Idź przed siebie i przejdź przez kolejny most. Skręć w lewo, zabij smoka i wejdź wyżej. Przejdź przez tunel i skręć w prawo. Kiedy dotrzesz do końca, wróć trochę i skręć w lewo. Zobaczysz dwie drogi. Prowadzą do dwóch kamieni, które musisz zepchnąć na dół. Kiedy to zrobisz, to przejdź po nich na drugą stronę strumienia. Przejdź przez tunel i zabij smoka. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w jaskini z metalowymi ścianami. Skręć w lewo i weź metalową rurkę. Przejdź w prawo i podejdź do drzwi. Powinny się uchylić. Podejdź do nich i skorzystaj z rurki, aby otworzyć je do końca. Na panelu znajdziesz skórę - przeczytaj ją, a poznasz kod do sejfu. Podejdź do kraty po lewej, podnieś ją i wejdź do tunelu. W kolejnym pomieszczeniu na podłodze znajdziesz kolejną skórę z kodem. Przeczytaj ją i otwórz drzwi, a znajdziesz się w pierwszym pokoju. Przejdź przez ostatnie drzwi i w pokoju za nimi otwórz sejf. Weź wszystko to, co znajdziesz w środku i podejdź do stołu. Przesuń go, wejdź

na niego i otwórz kratkę otworu wentylacyjnego. Zabij węża i cały czas idź przed siebie. Zwróć uwagę na ścianę, którą możesz zburzyć przy pomocy kilofa. Zrób to, a znajdziesz jajo, lekarstwo. Idź dalej, a dotrzesz do kamienia blokującego drogę - popchnij go i zeskocz na dół. W końcu dotrzesz do drzwi - otwórz je. Nastąpi scenka. Idź do kuchni i poproś Jaka, o to aby pogrzał jedzenie. Idź do Healer Hall i daj je Merrickowi. Pogadaj z K'tanem i idź do Fort Hold.

Healer Hall

Musisz odwiedzić Lorda Gralta, więc idź do jego pokoju. Po rozmowie odwiedź Manwora i skieruj się do Fort Weyr. Lamrat do Ci list do V'hula. Kiedy już znajdziesz się w Fort Weyr, idź tam gdzie wcześniej znalazłeś upgrade do noża. Porozmawiaj z Helan, a da Ci jajo. Idź na najwyższy poziom jaskini. Nastąpi scenka, po której zejdź na środkowy poziom i daj list V'hulowi.
Leć do Fort Hold i wejdź do Harper Hall. Zobaczysz Lord Gralt - idź za nim. Powie Ci, że Główny lekarz chce się z Tobą widzieć. Pogadaj z Salyn i wyjdź. Wejdź do Healer Hall i pogadaj z Jazonem. Po rozmowie wyjdź i leć na Ista Island.

Ista Island

Pogadaj z N'ethem i S'lonem. Porozmawiaj z rybakiem, a da Ci mapę. Stań przed pół okrągłym budynkiem i skieruj się w prawo. Między skałami znajdziesz Featherfern dla Romy. Naprzeciwko znajdziesz grób i kwiaty. Kiedy je podniesiesz, podejdzie do Ciebie Kristi i opowie swoją historię. Wejdź do budynku i zgarnij strzały i lekarstwo. Wyjdź, skieruj się w lewo i idź przed siebie, aż dotrzesz do Ista Hold. Tu skieruj się w prawo, aż zobaczysz Drakka. Pogadaj z nim, przejdź na drugą stronę drogi i wejdź do pierwszego budynku. W środku porozmawiaj z Morią i Larią. Wyjdź i porozmawiaj z Lorettą. Idź dalej, aż dotrzesz do Dawn Sisters. Zobaczysz tu Sama i Ralfa - porozmawiaj z nimi. Ten pierwszy powie Ci, że jeźdźcy nie mogą wchodzić do baru. Przebierz się w ubranie cywila i wejdź do środka. Porozmawiaj z Gamutem i zgódź się na napój, który Ci zaoferuje. Wyjdź, przebierz się w ubranie jeźdźca i idź dalej. W końcu dotrzesz do gospody - Rising Star (uważaj, bo łatwo możesz ominąć drogę, która do niej prowadzi). W środku pogadaj z Matrice i wyjdź. Idź dalej drogą. Zagadaj mężczyznę, który siedzi za stoiskiem z książkami. Odpowiedz: „Between", a będziesz mógł wejść do jego mieszkania. Weź strzały i idź dalej. Dotrzesz do zakrętu. Zaraz przed nim będzie stał dom - wejdź do niego. Pogadaj z ojcem Roemi i idź dalej. Wejdź do ostatniego domu. Spotkasz Marię - żonę Sirala. Daj jej perłę, którą dostałeś od niego w Healer Hall, a zostanie kandydatką na Weyrwoman. Wróć do Rising Star i obejrzyj animację. Wyjdź i idź na wzgórze. Zobaczysz kolejną animację. Wybierz pierwszą odpowiedź, wyjmij miecz i szybko rozpraw się z Holinem. Po walce da Ci torebkę z pieniędzmi - zanieś je Matrice. Wyjdź z Rising Star i skieruj się na dół. Zobaczysz Soriana - pogadaj z nim, a powie Ci jak skompromitować Holina. Idź z powrotem na górę. Koło beczek znajdziesz kamienie - weź jeden. Wejdź w tryb skradania, a ujrzysz scenkę. Przygotuj kamień, a zobaczysz kolejny przerywnik. Powoli zakradnij się za plecy Holina i wykradnij jego kości do gry (jest to dość trudne i prawdopodobnie będziesz musiał spróbować kilka razy). Przebierz się w ubranie cywilne i idź do Dawn Sisters. Pogadaj z Gamutem i pokaż mu kości. Teraz idź do swojego pokoju w Rising Star i połóż się spać.

Lekarstwo

Wejdź na górę i pogadaj z Matrice. Idź do pokoju Belana i obejrzyj scenkę. Wyjdź z gospody i idź na sam szczyt wzgórza - do Harper Drumming Platform. Pogadaj z N'ethem i Terrolem. Temu drugiemu daj to, o co prosi i idź do Ista Supplies - znajdziesz tam dużo przydatnych rzeczy. Wyjdź i zagadaj Drudge - pomóż mu a zdobedziesz strzały. Zejdź trochę niżej i wejdź do Ista Tapestries. Porozmawiaj z Helą. Wyjdź i zejdź jeszcze niżej. Podejdź do Drakkana, a zobaczysz Farana i Manwora. Obejrzyj scenkę i idź wzdłuż drogi. Przy drugim domu powinieneś zobaczyć Doorina - porozmawiaj z nim, a zaprosi Cię do środka. Poznasz jego żonę - Mantrel i córkę - Janifer. Porozmawiaj z nimi. Zenth powie Ci, że Janifer mogłaby zostać kandydatką na Weyrwoman. Powiedz jej o tym i skieruj się do Dawn Sisters. Pogadaj z Faranem i Manworem, a powiedzą Ci o przesyłce. Wyjdź i idź na górę. Powinieneś spotkać N'etha. Poproś go, aby odebrał przesyłkę od Farana i Manwora. Porozmawiaj z nim jeszcze raz przy wejściu do Dawn Sisters i skieruj się do Ista Tapestries. Pogadaj z Helą i idź na plażę. Zagadaj do Hammita. Poprosi Cię o zepchnięcie łodzi do wody - zrób to i wróć do niego, a da Ci butelkę wina. Skieruj się do gospody. Porozmawiaj z N'ethem i weź przesyłkę. Wróć na plażę, przywołaj smoka i leć do Fort Hold. Idź do Harper Hall, wejdź do kuchni i pogadaj z Salyn - da Ci melodię. Opuść kuchnię i idź na drugie piętro. Wejdź do pokoju wypoczynkowego i znajdź Limoriada - porozmawiaj z nim i idź z powrotem do kuchni. Podejdź do Kelli i spytaj ją o skórę. Wróć do pokoju wypoczynkowego i obudź Yallena. Porozmawiaj z nim, a da Ci potrzebną skórę. Teraz pogadaj z Limoriadem, a podaruje Ci instrument. Idź do Healer Halli, pogadaj z Jazonem i daj mu lekarstwo. Z wdzięczności nauczy Cię sztuki uzdrawiania.
Leć na Ista Island. Idź do domu Roem i uzdrów ją. Teraz skieruj się do Harper Drumming Platform i skorzystaj z nowego instrumentu. Po chwili pojawi się Fin. Powie Ci, że Harper spotka się z Tobą za godzinę na plaży. Idź do domu Roem i pogadaj z nią, a zostanie kandydatką na Weyrwoman.
Skieruj się do Rising Star i porozmawiaj z Foralem. Idź do pokoju Belana i sprawdź kufer, który tam znajdziesz. Weź z niego mapę i strzały. Wyjdź na zewnątrz, a spotkasz S'lona. Porozmawiaj z nim i skieruj się na plażę. Po drodze spotkasz Holina i jego dwóch przyjaciół. Pokonaj ich i idź na plażę. Spotkasz Harpera - wskaże Ci trzech mężczyzn. Porozmawiaj z nimi, a dowiesz się ciekawych rzeczy. Tylko Fillian nie będzie chciał z Tobą rozmawiać dopóki nie nauczysz się grać w kości. Zawołaj Zentha i leć do Fort Hold. Pogadaj z B'rakiem, a nauczy Cię jak grać. Wracaj do Ista i zagraj z Fillianem. Kiedy wygrasz około dziesięciu marek, powie Ci gdzie możesz znaleźć N'etha. Porozmawiaj z Harperem, a opowie Ci o ukrytych tunelach.
Zawołaj Zentha i leć do Mastersmith Hall. Pogadaj z Guyem i poproś go o zrobienie nagrobka dla Kiristi. Zapłać mu pięć marek i idź do Millera, który stoi koło wiatraka. Porozmawiaj z nim i idź do Forna. Poproś go o wykonanie upgradu miecza.
Zawołaj Zentha i leć do Ista. Idź do domu Soriana. Będzie zamknięty, więc zapukaj do drzwi domu po drugiej stronie drogi. Zobaczysz Soriana - zaprosi Cię do swojego domu. Porozmawiaj z nim, a zgodzi się Ci pomóc. Po animacji idź tam gdzie stały beczki i wejdź do środka. Poczekaj, aż Sorian zapuka do drzwi i poszukaj klucza. Otwórz nim drzwi i przejdź na drugą stronę...

Smuggler's Cove

Obejrzyj scenkę. Idź przed siebie i trzymaj się prawej strony. Tutaj będziesz musiał stoczyć pierwszy pojedynek. Pokonaj przeciwnika i idź dalej. Przejdź przez korytarz i zejdź na dół. Kiedy dotrzesz do dużego pomieszczenia, skieruj się w prawo. Idź przed siebie, aż dotrzesz z powrotem do dużego pomieszczenia. Znowu skręć w prawo. Wejdź do budynku i wybierz prawą odnogę. Zeskocz na dół i omiń jajo.
Podbiegnij do N'etha i uratuj go.
Wróć, weź jajo i wdrap się na górę. Wybierz drugą odnogę, a dotrzesz do miejsca z bydłem i martwym mężczyzną - to Belan. Podejdź do niego i przeszukaj go, a znajdziesz broszkę. Wróć do portu i przebierz się w cywilne ubranie. Podejdź do kapitana i pokaż mu broszkę, którą zabrałeś Belanowi. W ten sposób dostaniesz się na statek - Clear Endeavor. Obejrzyj scenkę.
Sprawdź otoczenie i pozbieraj przedmioty. Po jakimś czasie pojawi się marynarz - schowaj się przed nim. Jeśli zobaczy Cię, będziesz musiał go zabić lub dać łapówkę (3 marki). W każdym razie, po chwili zobaczysz animację dokowania statku.
Znajdziesz się na Ierne Island. Podbiegnij do ściany po lewej i idź przed siebie. Kiedy wejdziesz na rampę, zobaczysz, że statek odpływa. Zawołaj Zentha i leć do Fort Weyr.
Porozmawiaj z Helan, da Ci upgrade. Idź na najwyższy poziom i pogadaj z S'borem. Zejdź na środkowy poziom i idź do pokoju V'hula. W środku spotkasz S'lona - pomóż mu szukać. Na stole powinieneś znaleźć notatkę. Obejrzyj animację, zawołaj Zentha i leć na Ierne Island.

Ierne Island

Sprawdź głazy, które leżą po lewej. Znajdziesz tam strzały i dwie lecznicze roślinki. Wróć i skieruj się do wejścia. Skorzystaj z niego, a zobaczysz scenkę. Idź dalej.
Spotkasz Leara, który wyjaśni Ci jak chować się w cieniu. Wypróbuj nową umiejętność (jest to dość trudne) i skorzystaj z przejścia, przez które jeszcze nie przechodziłeś. Znajdziesz się w Ierne Volcano. Możesz zejść na dół używając swojej nowej umiejętności, ale jest to prawie nie możliwe do wykonania. Po prostu schodź na dół, po kolei zabijając każdego przeciwnika. W końcu dotrzesz do kamiennych głazów - wskocz na nie. Znajdź roślinkę i zerwij ją, a rozpocznie się scenka. Wrócisz do Leara, który nauczy Cię jak władać dużą kuszą.
Idź tam gdzie stał wcześniej i poszukaj butelki. Znajdź trzy metalowe beczki i skorzystaj przy nich z butelki, a uzyskasz kwas. Idź na plażę i przejdź przez ostatnie drzwi, z których jeszcze nie korzystałeś.
Znajdziesz się w Ierne Temple. Po lewej znajdziesz winorośl. Skorzystaj przy niej z butelki z kwasem i przejdź przez drzwi. Wdrap się po schodach i wejdź do pokoju, a ujrzysz scenkę. Będziesz musiał rozwiązać zagadkę. Wejdź na kolejne schody. Zejdź na dół i otwórz bramę. Znajdziesz tu proste puzzle. Poprzesuwaj kamienie tak, aby otworzyć cztery pokoje. Zejdź na dół i zbierz drugą roślinkę. Zwróć uwagę na ścianę po lewej. D'Kor powinien wypowiedzieć kombinację, w jakiej należy strzelić w kolorowe pola, aby otworzyć drzwi. Właściwa kolejność to: czerwony, czerwony, niebieski i żółty. W środku znajdziesz jajo. Wdrap się z powrotem na górę i wyjdź z świątyni. Zobaczysz animację. Idź dalej, a zostaniesz napadnięty przez Lamrata.

Ucieczka

Znajdujesz się w więzieniu. Pogadaj z Flickiem, a powie Ci, że ma klucz do Twojej celi. Podnieś roślinkę i sprawdź łóżko. Podejdź do garnka i weź go, a nastąpi scenka, podczas której zostaniesz uwolniony.
Otwórz drzwi po lewej, wyjdź i pogadaj z wszystkimi więźniami. Wyjdź z więzienia i idź przed siebie. Dotrzesz do dwóch przycisków - jeden z nich otwiera bramę. Skorzystaj z niego i wyjdź. Ze stołu weź wszystkie swoje przedmioty i młotek. Podczas scenki zobaczysz wszystkich strażników, którzy się tu kręcą. Musisz dostać się do dzwonu i uderzyć w niego młotkiem. Najlepszym sposobem będzie uzbrojenie się w dużą kuszę i zabicie wszystkich strażników z odległości. Naciśnij przycisk, a otworzy się kolejna brama. Zejdź na dół i bądź ostrożny, ponieważ jest tu kilku trudnych przeciwników. Wyłuskaj dwóch strażników, którzy kręcą się trochę dalej i idź nową drogą. Skieruj się w prawo i naciśnij dwa guziki - jeden z nich otworzy trzy bramy. Wejdź na górę i uderz młotkiem w dzwon. Wejdź do kolejnego pokoju i wduś dwa guziki. Weź wszystkie klucze, wyjdź i skręć w prawo. Wduś przycisk i znów skręć w prawo. Pokonaj dwóch przeciwników i wduś trzy przyciski. Przejdź przez bramę i zejdź na dół. Skręć w prawo, a potem w lewo. Znajdziesz się w pokoju ze skrzynią. Otwórz ją, a odzyskasz resztę swojego sprzętu. Wyjdź z pokoju i skręć w lewo. Znowu skręć w prawo, a potem w lewo. Znajdziesz piąty klucz, więc skieruj się na dół. Skręć w prawo i idź przed siebie. W końcu dotrzesz do klucza do pierwszej celi. Wróć do więzienia i uwolnij wszystkich. Flick podaruje Ci ostatnią roślinkę, potrzebną do stworzenia lekarstwa. Idź tam gdzie kręciło się dwóch strażników i przejdź przez ostatnią bramę. Wejdź na schody, a spotkasz Lamrata - walcz z nim. Po scence wykończ go i zabierz klucz, który znajdziesz przy jego ciele. Skieruj się w lewo i podejdź do okna. Po scence wróć do pokoju z ciałem Lamrata i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Po scence zabij przeciwnika, po czym pogadaj z Harrow. Zabierz wszystkich do pokoju z oknem. Idź do kuchni i zabij dwóch strażników. Weź skórę i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zabij trzech przeciwników i wejdź do pokoju, gdzie stali. Skorzystaj z kamiennej głowy, idź dalej i pogadaj z Hellionem, a da Ci klucz. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i otwórz nim drzwi. Po scence pokonaj V'hula, a da Ci klucz. Wyjdź i skręć w prawo. Idź na podwórze. Po scence wróć do pokoju z dzwonem. Otwórz drzwi kluczem od V'hula i wejdź na schody. Zobaczysz trzy wejścia. Najpierw przejdź przez te po lewej i zgarnij wszystko, co w nim znajdziesz. Potem broszką otwórz drzwi po prawej. Zgarnij to co w nim znajdziesz i dopiero teraz przejdź przez ostatnie drzwi. Obejrzyj scenkę i pokonaj przeciwnika.

Flightleader

Pogadaj z B'rakiem i idź do V'Kai. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się ciekawych rzeczy. Teraz możesz iść do prywatnej biblioteki jeźdźców. Ze stołu weź klucz dla Lockenna. Idź na środkowy poziom i pogadaj z B'rakiem. Pogadaj z Emmarą i odpowiedz na wszystkie pytania. Idź do kuchni i pogadaj z wszystkimi. Idź do Fort Weyr Bowl, zawołaj Zentha i leć do Fort Hold. Skieruj się do Harper Library i pogadaj z Lockennem. Zapyta Cię, gdzie jest ukryty pokój - odpowiedz, a wejdziecie do niego. Weź to, co znajdziesz w środku i obszukaj resztę szafek. Jeśli znajdziesz klucz, rozpoczniesz rozmowę z Mianną. Otwórz szafkę, na której znalazłeś klucz i zgarnij artefakt.
Zawołaj Zentha i leć do Mastersmith Hall. Wejdź do warsztatu i pogadaj z Fornem. Wyjdź i pogadaj z Guyem. Leć do Ista i pogadaj z Kiristi. Wracaj do Fort Weyr i idź na najwyższy poziom. Pogadaj z V'Kai.

Zakończenie

Idź do kuchni i pogadaj z Urikiem. Skieruj się do Fort Weyr Bowl i porozmawiaj z Jaxiem i Jimem. Idź do jaskini, którą Ci wskażą. Po scence wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z Zenthem. Idź na średni poziom. Znajdź B'raka, T'mena, L'tula i pogadaj z nimi. Idź na wyższy poziom i porozmawiaj z Lytah. Idź tam, gdzie wylęgają się smoki (duże jaskinia w Fort Weyr Bowl). Podejdź do kandydatek na Weyrwoman i poczekaj chwilę. Wyjmij miecz i słuchaj, co mówi Zenth. Kiedy powie Ci, że jeden z jeźdźców coś widzi, zejdź i pogadaj z nim.
Po scence stocz prostą walkę, a ukończysz grę. Ni było tak źle, prawda!?

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Oto mały poradnik, który pomoże Wam w ukończeniu gry. Miłej zabawy! txt: Nolster

Od razu zaznaczam, że nie jest to recepta na osiągnięcie wszystkich 40 000 punktów respektu. Brakuje bowiem listy wszystkich tzw gap' ów - po prostu nie mamy 5 stron na ten poradnik, a przy odrobinie samozaparcia można wspomniane gap'y odkryć - wystarczy kombinować. Jak zapewne zauważyliście, brakuje też listy trików, ale tutaj sprawa wydaje się oczywista - wystarczy nacisnąć Start podczas gry i „wejść" do opcji trick list. Znajdziecie tam pełną listę trików, łącznie z tymi, które odkryjecie przechodząc grę, a dokładniej zaliczając zadania HARDCORE.

W opisie możecie też zobaczyć zadania zatytułowane „???". W tych zadaniach należy najpierw odnaleźć pro-ridera (zawodnika), który wytłumaczy na czym będzie nasze polegać nasze zadanie. Jeśli nad kolesiem znajduje się zielony znaczek, oznacza to, że możemy z nim pogadać. Z kolei czerwony krzyżyk nad pro-rider'em oznacza, że na rozmowę jeszcze za wcześnie.

To chyba tyle, w razie wątpliwości piszcie na newmark@wp.pl.

WOODWARD CAMP

ROOKIE
Zdobądź 10 000 punktów

AMATEUR
Knock over four ladders - Przewróć cztery drabiny:
1. Morton Building obok skateparku Outdoor Street.
2. Basenik obok Egypt.
3. Playground obok Lot 8.
4. Położona obok jednego z domków letniskowych (niedaleko basenu z pkt. 3).

Get over 25 feet of air on the Titanic Vert ramp - Zaraz na początku. Zjedź na dół i wyskocz z rampy naprzeciwko na co najmniej 25 stóp w górę.
Transfer over the Titanic Vert ramp channel - Naprzeciwko miejsca startowego jest przejazd między rampami (taki niby-tunel). Rozpędź się i przeskocz z jednej rampy na drugą tak, aby przelecieć nad wolną przestrzenią.
??? - Zaraz na starcie obracasz się o 180 stopni i w lewo. W końcu dojedziesz do drewnianego podjazdu przy Lot 8. Stoi tam zawodnik na rowerze. Podjedź do niego. Teraz wyjedź na podest, pod którym stoicie, skieruj się w stronę ułożonych równolegle do ulicy pagórków i po prostu przeskocz je po kolei.

PRO
Grind the four Lot 8 doors open - Podjedź do Lot 8. Obok drzwi znajdują się poręcze (pod ścianą). Wystarczy po nich przeslide'ować.
Pull a 36 0 spin anywhere - Wykręć obrót o 360 stopni.
Bust out a 5 000 point trick set score - Zrób trik za 5000 punktów.
??? - Obok Outdoor Street znajdziesz siedzącego na rowerze zawodnika. Podjedź do niego. Teraz Twoim zadaniem będzie wykonanie manuala na stoliku, który znajduje się w centrum Outdoor Street.

HARDCORE
Wallride the four Cloud 9 doors - Znajdź budynek podpisany Cloud 9 i wykonaj wall ride na mrugającej ścianie obok każdej z czterech par drzwi.
Grind 525 feet down the rails near the trails - Obok drogi przy domkach (za placami, gdy startujesz), znajdziesz klika długich poręczy. Musisz po nich przegrindować. W sumie należy zrobić grinda długiego na 525 stóp, a więc zaczynasz na samej górze, a później grindując przeskakujesz z poręczy na poręcz i nie możesz upaść. Prawdziwy hardcore...
Pull backflips down the woodward Trails 8-Pack - Podobnie jak w zadaniu AMATEUR „???" jedziesz na drewniany podest i zaczynasz przeskakiwać przez mrugające pagórki, ale za każdym razem robiąc backflip'a.
??? - Najpierw znajdź w CAGE zawodnika. Teraz musisz wjechać na dach najbliższego domku i przeskoczyć na następny dach.

INSANE
??? - Na dachu jednego z domków (obok jednego z nich była drabinka z zadania AMATEUR) znajdziesz zawodnika. Teraz jedź w stronę Lot 8. Między basenem (i drabinką), a Lot 8 znajduje się kilka hopek oraz sześć lamp. Twoje zadanie to przegrindowanie czterech z nich (tych, które mają granatową, migającą obwódkę).

TRAINYARDS

ROOKIE
Zdobądź 20 000 punktów

AMATEUR
Wallride the four billboards underneath the canopies - Zaczynasz na stacji kolejowej. Zobaczysz tam zadaszone ławeczki i migające na niebiesko tablice ogłoszeniowe. Przegrinduj po czterech z nich.
Grind over 100 feet - Zrób grinda na co najmniej 100 stóp długości.
Grind the station chandelier - Tuż nad „ławeczkami" z zadania pierwszego znajduje się powieszona konstrukcja z rurek. Przegrinduj po niej.
??? - Jedź w stronę wody. Niedaleko dźwigu i napisu RAMPAGE na ścianie znajdziesz zawodnika siedzącego na rowerze. Teraz musisz czekać na pociąg i gdy przyjedzie, wykonać wallride (góra + X) na wagonie z napisem HUFFY.

PRO
Break the four windows in the train station - Na stacji kolejowej wyjedź na górę po schodkach, a następnie przejedź w stronę poręczy do zawodnika. Po rozmowie, przypatrz się mrugającym na pomarańczowo oknom. Musisz zrobić cztery kursy rozbijając część okien za każdym razem.
Jump over the flatbed car - Czekaj ten sam pociąg po którym należało wykonać wallride'a w zadaniu AMATEUR. Tym razem musisz przeskoczyć nad najniższym wagonem, czyli odkrytą platformą.
Perform a 4 - trick combo - wykonaj kombo składające się z czterech trików.
??? - Po rozmowie z zawodnikiem (co zrobiłeś już w pierwszym PRO zadaniu) masz określony cel - wykonaj fastplant'a na zegarze, który znajduje się pomiędzy schodkami na drugi poziom stacji.

HARDCORE
Get on the deck of each cargo ship - Po wodzie pływają dwa statki. Twoje zadanie to wskoczyć na pokład każdego z nich.
Trensfer between two commuter bench awings - Każda z ławek z zadania AMATEUR ma daszek. Twoje zadanie to wyjechanie na piętro stacji kolejowej, a następnie wskoczenie na daszek ławeczki i przeskoczenie z niego na drugi daszek. Proste.
Grind to grind transfer beetwen each commuter bench - Zaraz na starcie - należy wykonać transfer (z grind'a na jednej na grind na kolejnej ławce)między mrugającymi ławeczkami.
??? - Z miejsca startu jedź przed siebie, pod zegarem i dalej prosto aż do torów. Teraz w lewo i rozejrzyj się - powinieneś znaleźć siedzącego na rowerze zawodnika. Koleś poda Ci nowe zadanie - wykonać transfer między buldożerami. Rozpędzamy się od strony budynku i wyskakujemy z łopaty jednej koparki tak, aby wylądować na łopacie drugiej.

INSANE
??? - Na starcie obróć się o 180 stopni, dojedź do przejeżdżającego prostopadle pociągu i w prawo. Zobaczysz dwa stojące po obydwu stronach torów budynki. Wskocz najpierw na ten po prawej (jest podjazd), a następnie na drugi budynek. Znajdziesz tam koleżkę na rowerze. Twój cel to wykonać manual'a na odkrytej platformie przejeżdżającego pociągu. Podstawa to dobrze wybić się z jednej ze skoczni i zrobić w odpowiednim momencie manula. Nie jest to trudne, ale wymaga chwili treningu.

SWAMP TRAILS

ROOKIE
Zdobądź 30 000 punktów

AMATEUR
Grind the four glowing tree branches - Na starcie jedź przed siebie, zaraz za mostkiem wyskocz na hopce po lewej stronie i dalej przed siebie do drogi. W prawym górnym rogu ekranu powinien pokazać się niebieski napis „Grind the four glowing tree branches". Zadanie polega na przegrindowaniu po czterech gałęziach drzew, które mrugają na zielono. Wskoczysz na nie ze znajdujących się w pobliżu skoczni.
Wallride the fanboat garage to open the doors - Znajdź duży budynek nad wodą. Musisz wykonać wallride na jego migających drzwiach.
Grind to grind transfer between any two logs - Zaraz na starcie znajdziesz dwa pnie drzew. Wystarczy wykonać transfer (grindując) z jednego na drugi.
??? - Na starcie obróć się o 90 stopni i przed siebie. Spotkasz zawodnika. Teraz musisz na hopce obok (mruga na zielono) wykonać jakiś trik przeskakując konar.

PRO
Udaj się w kierunku budynku nad wodą, z zadania AMATEUR. Tam mają miejsce wszystkie PRO zadania.
Destroy four rusty boats hanging in the fanboat garage - Objedź budynek dookoła. Znajdziesz podjazd na wyższą kondygnację. Teraz musisz rozwalić cztery wiszące łódki (mrugają na czerwono).
Wallride the TSG sign to open the back garage doors - Wewnątrz budynku znajdziesz wielki napis TSG - wykonaj na nim wallride'a.
Pull a modified backflip between the junkyard trailers - Przed budynkiem znajdziesz dwie przyczepy ułożone w skocznię nad beczkami. Musisz wyskoczyć na nich i zrobić zmodyfikowanego jakimś trikiem backfilpa (na przykład backflip - dół + kwadrat i zaraz po tym barspin - dół + kółko).
??? - Objeżdżając budynek dookoła, spotkasz koleżkę w białej bluzie. Następnie musisz wyjechać na wyższą kondygnację budynku i wyskoczyć przez okno tak, żeby wylądować grindem na kablu łączącym budynek z mostem zwodzonym.

HARDCORE
Pull four modified supermans on the upper eight-pack - Na początku jedziesz w stronę kolesia z AMATEUR. Nie podjeżdżasz do niego tylko na hopakach obok zawodnika (migają na żółto) robisz modyfikowane supermany (na przykład superman - prawo-góra + kwadrat - zaraz po tym barspin - dół + kółko).
Grind three sections of the tree canopy - na starcie jedziesz w lewo, ale nie zjeżdżasz drogą w dół, ale wykorzystujesz metalową skocznię, aby wskoczyć grindem na konar. Następnie z jednego grinda przeskakujesz na drugi i później na trzeci tak, żeby przegrindować po każdym konarze.
Transfer from the fanboat garage across the channel - Jedziesz w stronę budynku nad wodą i wyjeżdżasz na piętro. Zaraz przy podjeździe stoi skrzynka. Trzeba wjechać na nią, a odsłoni się skocznia. Hopkę wykorzystujesz do przeskoczenia na drugi brzeg.
??? - Przy moście zwodzonym, który wcześniej otwarłeś znajdziesz kolesia z którym oczywiście rozmawiasz. Teraz Twoje zadanie jest proste - trzeba przegrindować po jednej z pływających po rzece łódek.

INSANE
??? - Kolesia znajdziemy na dachu budynku nad wodą. Aby się tam dostać, musimy przeskoczyć po łódkach z zadania PRO. Teraz przygotuj się na prawdziwie chorą akcję - trzeba najpierw zrobić wallride'a, a następnie z wallride'a podskoczyć i wyskoczyć na grind na krawędź dachu. Teraz z dachu robimy grinda po wiszącym drucie prosto na wyspę.

COMMERCIAL DISTRICT

ROOKIE
Zdobądź 40 000 punktów

AMATEUR
Break the 4 glowing lamps on the park stone wall - Na starcie jedziesz prosto w stronę schodów z poręczą na środku. Teraz na górę i po lewej masz murek, na którym umocowano lampy. Musisz zniszczyć cztery świecące.
Wallride the walkway support over the stair gap - Z miejsca startu jedziesz w stronę wiaduktu nad drogą. Szukasz kawałka ściany migającego na zielono (nad schodami schodzącymi w dół) i robisz na nim wallride.
Jump over any police car - Wystarczy przeskoczyć nad samochodem policyjnym.
??? - Kolesia widać go początku - znajduje się na dole przy

fontannie. Podjeżdżasz i gadasz z nim. Twoje zadanie to przegrindowanie po kablu, który przebiega nad drogą (nad tą samą droga znajduje się wiadukt). Gdy już pogadasz z kolesiem, najlepiej zacząć poziom od nowa. Teraz obracasz się o 90 stopni w lewo, jedziesz do drogi w dół, przez ulice i dalej za budynek. Znajdziesz tam schodki na górę. Wyjeżdżasz, a na górze zawracasz się i robisz wallride'a na balkonik. Teraz wystarczy rozpędzić się i wskoczyć na kabel, a następnie po nim grindować.

PRO

Break all four of the lower level plaza awings - Jedziemy tak jak w zadaniu AMATEUR ??? tylko, że nie zawracamy, ale pędzimy dalej praktycznie do wiaduktu. Po obu stronach wiaduktu znajdują się budynki, do których przymocowano daszki (mrugają na czerwono) trzeba wyskakiwać w stronę tych daszków i je rozwalać - tak niszczysz pierwsze dwa. Następne dwa daszki rozwalasz z dołu, wybijając się z quaterpipe'a.
Pull an 8-trick combo anywhere - wystarczy zrobić kombosa składającego się z ośmiu trików. Haha.
Grind transfer from the walkway rail to the support arch - Należy wykonać grinda na poręczy wiaduktu, a następnie z tego grinda przeskoczyć na łuk mocujący wiadukt i na nim też przegrindować (zarówno poręcz jak i łuk mrugają na czerwono).
??? - Zawodnika znajdziesz na placu budowy, na piętrze. Aby do niego dotrzeć wystarczy rozwalić siatkę (z napisami do not enter) i troszkę poszukać. Gdy znajdziesz kolesia, Twoim zadaniem będzie wykonanie manuala długiego na 50 stóp po desce (mruga na czerwono).

HARDCORE

Break all four of the upper level plaza awings - Podobnie jak usuwałeś dwa ostatnie daszki w pierwszym PRO zadaniu, tak teraz masz za zadanie usunąć dwa daszki znajdujące się wyżej. Aby tam doskoczyć trzeba dużo kombinować i pamiętać, aby podczas lądowania z lotu odpalać manuala i na nim dojeżdżać do następnego quaterpipe'u, na którym wyskakujesz. Kwestia treningu, w moim wypadku dosyć długiego.
Pull a modyfied manual 200 feet down Washington St - Na starcie trzeba obrócić się o 180 stopni i wjechać na ulicę. Teraz szukasz mrugającej na żółto linii, robisz na niej modyfikowanego manuala (na przykład: manual - wyskok i dwa razy w dół i barspin - dół + kółko) i jedziesz nim (manualem) przez 200 stóp.
Transfer over the caged walkway in the skatepark - Na starcie robisz obrót o 90 stopni w lewo, jedziesz do skrzyżowania, a następnie w lewo do okratowanego przejazdu. Tym przejazdem dojeżdżasz do skateparku. Teraz należy wykonać transfer z jednego quaterpipe'a na drugi (mrugają na żółto), a w dodatku nad częścią okratowanego przejścia.
??? - Kolesia znajdziesz na wiadukcie. Twoim zadaniem będzie zrobienie transferu nad wiaduktem. Dobrze jest zauważyć, że po obu stronach wiaduktu znajdują się quaterpipe'y (mrugają na żółto). Musisz się dobrze rozpędzić, aby wybić się z jednego i wylądować na drugim, bo lot jest naprawdę długi! Gdy już obczaisz, gdzie znajdują się quaterpipe'y, proponuję rozpoczęcie etapu od początku i rozpęd z miejsca startu albo z wiaduktu, po schodkach w dół.

INSANE

??? - Kolesia znajdziesz na dachu sklepu DC (obok skrzyżowania na dole), a na dach dostajesz się przez skatepark. Twoim zadaniem jest zrobienie wielkiego transferu w skateparku na dole. Wybijasz się z jednej rampy, lądujesz na drugiej. Prawdziwy hardkor...

GALLOON WATER PARK

ROOKIE

Zdobądź 50 000 punktów

AMATEUR

Fastplant on the four floor signs - Wykonaj fastplanta na czterech tablicach:
1. Obróć się i wjedź w tunel po lewej, po wyjechaniu z tunelu znajdziesz pierwszy znak, na którym robisz fastplant'a (lewo + X).
2. Jedź kawałek przed siebie, a następnie zeskocz ze zjeżdżalni na lewo i zrób fastplant'a na znaku.
3. Obróć się, podjedź kawałek do przodu i w prawo. Trzeba zjechać na dół. Teraz prosto i znak (tablica) znajduje się po prawej.
4. Jedź przed siebie do samego dołu zjeżdżalni. Teraz wyskocz z niebieskiego baseniku i dalej do przodu. Tablica znajduje się przy gondolkach (gdy prawie dotykają ziemi).
Hit the four beach balls - Uderz w cztery piłki:
1. Obróć się, skręć w lewo w tunel i jedź do zamku. Leży na moście.
2. Pod gondolami, podobnie jak tablica numer 4.
3. Obok tabliczki numer 3.
4. Gdy zbierzesz trzecią piłkę (według tej listy), udaj się do budynku, który usytuowano w pobliżu. Następnie zacznij zjeżdżać szarą zjeżdżalnią. Piłka jest na końcu.
Pull a 540 anywhere - wykręć obrót o 540 stopni.
??? - Jedź w dół zgodnie z linią gondolek. Zawodnika znajdziesz na wysepce obok słupa. Za jego plecami zobaczysz dwa ozdobne przejścia i schodki do baseniku. Przegrinduj po tych ozdobach.

PRO

Break the four lights in the lower walkway - Zniszcz cztery lampy na deptaku - udaj się w stronę tabliczki numer 4 i zjedź na dół do korytarza spacerowego. W tym korytarzu znajdziesz cztery lampy (mrugające na czerwono), które musisz zniszczyć.
Bust out 15 000 point trick set- wykręć trik za 15000 punktów.
Pull 720 anywhere - zrób obrót o 720 stopni.
??? - Koleżkę w niebieskim podkoszulku znajdziesz w okolicach zamku, który zwiedzałeś szukając piłki 1. Gdy już porozmawiasz z facetem, wykonaj transfer nad mostem wybijając się z quaterpipe'a.

HARDCORE

Grind all four hot-dog stands - Przegrinduj po czterech budkach z hot-dog'ami:
1. Na starcie zjeżdżasz w prawo. Budka jest w okolicy.
2. Obok piłki numer 3 i tabliczki numer 3 zadania AMATEUR.
3. Obok dolnej stacji niebieskich gondolek.
4. Obok kolesia, którego szukałeś w zadaniu PRO ???.
Pull a double backflip anywhere - Wykręć podwójnego backflip'a (dół, dół + kwadrat)
Pull a 900 spin anywhere - Wykręć obrót o 900 stopni.
??? - Na starcie odwracasz się o 180 stopni i jedziesz najpierw prosto, a następnie w prawo i na dół. Znajdziesz tam kolesia i nowe wyzwanie. Tym razem musisz na każdym progu niebiesko-białej rampy, obok której stoisz, wyczesać backflip'a.

INSANE

Obróć się o 90 stopni w prawo i zeskocz ze zjeżdżalni. Podjedź do kolesia. Twoje zadanie to wykonanie manuala długiego na 650 stóp ze zjeżdżalni na której zaczynasz. Najlepiej na mrugającej na niebiesko jej części.

HIGHWAY 47 CLOVERLEAF

ROOKIE

Zdobądź 60 000 punktów

AMATEUR

Knock over four traffic signs - zrzuć 4 znaki.
1. Na początku obracasz się o 45 stopni w lewo, jedziesz kilka sekund przed siebie i znajdujesz pierwszy zielony znak z napisem Exit. Musisz go rozwalić.
2. Następnie jedziesz przed siebie NIE zjeżdżając w dół. Przeskakujesz na drugą część drogi (tę po prawej) i szukasz kolejnego znaku. Gdy znajdziesz, rozwalasz.
3. Teraz zjeżdżasz w prawo i w dół tak jak prowadzi droga. Gdy zjedziesz do głównej drogi, skręcasz w lewo i niszczysz kolejny znak.
4. Teraz obracasz się o 180 stopni i jedziesz główną drogą. Po chwili znajdujesz po drugiej stronie ulicy czwarty znak i rozwalasz go.
Transfer from the offramp down into skatepark - Jedziesz tak jak do znaku numer trzy, ale troszkę dalej. Skręcasz w lewo, ale nie na drogę do góry tylko w „uliczkę" pokrytą ziemią. Teraz wyskakujesz z hopki tak, aby przeskoczyć drogę i lądujesz w skateparku.
Pull a 540 spin over the sewer channel hip - Jedziesz do skateparku tak jak w poprzednim zadaniu. Tuż za skateparkiem znajdziesz puste koryto ściekowe. Teraz szukasz mrugającej na zielono powierzchni i czeszesz obrót o 540 stopni.
??? - Zjedź na dół, przejedź przez ulicę i skręć w lewo, a następnie do przodu. Po prawej powinien znajdować się zawodnik. Po rozmowie z nim znasz już swoje zadanie. Trzeba wykonać grinda na rurze przebiegającej nad drogą (schowana za zielonym napisem EXIT).

PRO

Get inside the four dumpsters and open the doors - Jeśli nie zjedziesz na dół, ale pojedziesz przed siebie, znajdziesz cztery granatowe pojemniki na śmieci (duże pojemniki, po dwa na każdej odnodze drogi). Musisz do nich wskoczyć, żeby się otworzyły.
Fastplant at the top of the blue column in the skatepark - Jedziesz do skateparku. Na środku znajduje się niebieska kolumna. Trzeba wykonać fastplanta na jej górnej części (mrugającej na pomarańczowo). Można tego dokonać bezpośrednio z terenu skateparku, albo prościej. Wystarczy na początku (od miejsca startu) jechać prosto lewą odnogą drogi i w pewnym momencie wskoczyć na dół, między odnogi, na rusztowanie. Z rusztowania wykonanie zadania nie jest już problemem.
Pull a 12-trick combo anywhere - Zrób kombo składające się z 12 trików.
??? - Z miejsca startu jedziesz przed siebie, lewą odnogą drogi. Mijasz dwa granatowe pojemniki i przejeżdżasz po cienkich, brązowych kładkach / szynach. Koleś znajduje się po lewej stronie. Twoje zadanie to przejechać po wspomnianych szynach manualem. Należy też pamiętać, że trzeba przejechać po całej długości szyny.

HARDCORE

Grind the four Slim Jim billboard decks - Należy wykonać grind'a na mrugającej na żółto krawędzi dużych tablic z napisem Slim Jim. Łatwo je znaleźć, dwie znajdują się po prawej stronie od miejsca startu, a kolejnych dwóch szukajcie na lewo od punktu w którym zaczyna się grę.
Grind the scaffold above the concerte park bowl - Na początku jedziesz przed siebie, prawą odnogą drogi. Następnie skręcasz w prawo, jak do skateparku, ale nie zjeżdżasz na sam dół tylko przeskakujesz na drogę, która praktycznie dotyka tej, którą jedziesz. Teraz odwracasz się w stronę skateparku i szukasz rusztowania, które zwisa z drogi nad skateparkiem. Musisz przegrindować po krawędzi tego rusztowania.
Jump from the I-beam across the construction gap - Na starcie jedziesz przed siebie prawą odnogą drogi. Nie skręcasz w pierwszą uliczkę w prawo, ale w drugą. Teraz należy przeskoczyć nad niedokończonym kawałkiem drogi.
??? - Najpierw jedziesz do skateparku pogadać z koleżką. Dowiadujesz się, że zadaniem będzie wykonanie transferu nad mostem przebiegającym nad kanałami. Gdzie jest kanał, już wiesze (nazwałem go przedtem „puste koryto ściekowe"). Miejsce z którego należy się wybić i na które należy wylądować mruga na żółto.

INSANE

??? - Kolesia znajdziesz obok dwóch tablic Slim Jim po prawej stronie od miejsca startu. Po rozmowie dowiadujesz się, że Twoim celem będzie wykonanie grind'u na tablicy Slim Jim, przeskoczenie na grind na tablicę informacyjną nad drogą i jeszcze jeden skok na grind na następną tablicę. Powodzenia, przyda się...

DEVIL'S PEAK

ROOKIE

Zdobądź 70 000 punktów.

AMATEUR

Pull a 360 tailwhip over the center of the dinosaur skeleton spine - na starcie jedziesz w lewo, aż do torów i torami przed siebie. Dojedziesz w końcu do baseniku po lewej i kawałek dalej (też po lewej) zacznie mrugać na zielono ziemia. Tutuaj musisz wyczesać 360 tailwhip - robisz tailwhip'a (prawo-dół + kwadrat) obracając się o 360 stopni.
Knock out the four glowing dinosaur teeth - wybij cztery zęby z gęby dinozaura.
Grind the four fallen dinosaur ribs - przegrinduj po czterech żebrach dniozaura.
Te dwa zadania można wykonać za jednym zamachem. Wystarczy jechać tak jak do poprzedniego zadania i w miejscu, gdzie należało wykonać trik, jedziemy w głąb etapu (nie za torami). Obiekty które należy rozwalić, lub po których trzeba grindować mrugają na zielono.
??? - Na starcie obracasz się 90 stopni w lewo i jedziesz przed siebie, ale nie wjeżdżasz w tunel kolejowy. Po chwili po prawej stronie znajdziesz zawodnika, który zdradzi treść zadania. Po rozmowie jesteś idealnie ustawiony, ruszasz przed siebie. Musisz przeskoczyć nad dwoma przepaściami.

PRO

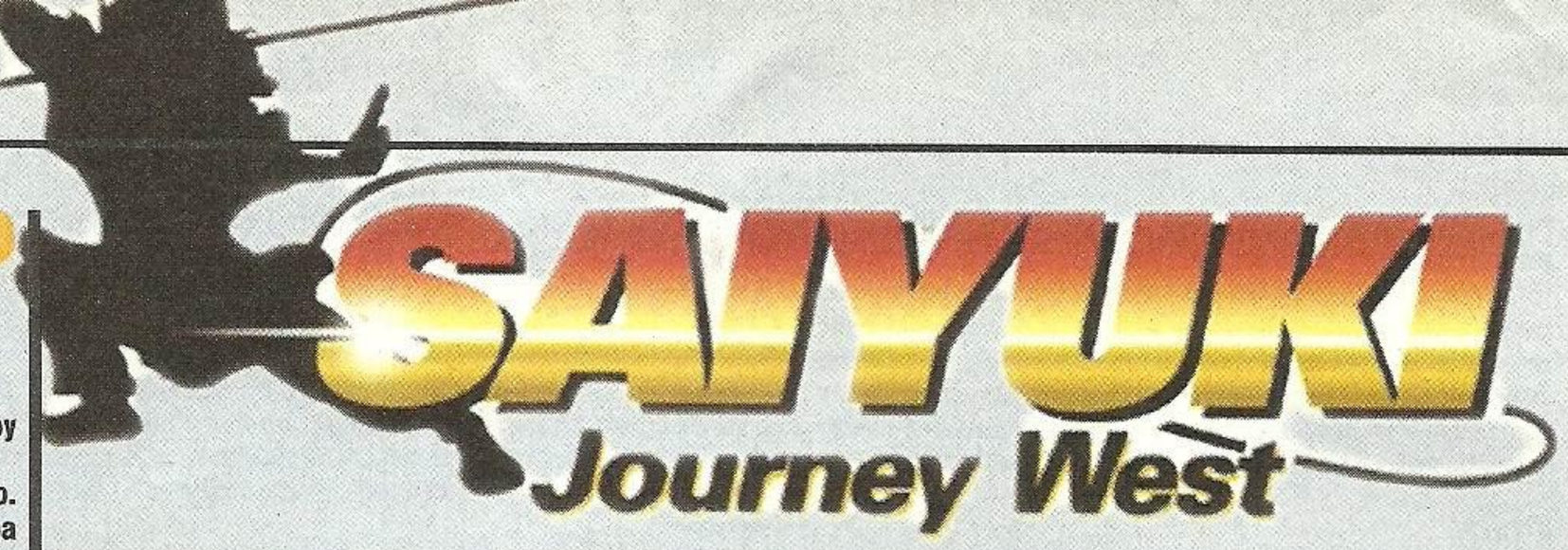
Grind the four rusty mine cars - należy przegrindować po czterech wagonikach, które jeżdżą po trasie.
Pull a 900 in the dinosaur skeleton bowl - Jedziesz w miejsce, gdzie wykonywaliśmy zadanie AMATEUR „Grind the four fallen dinosaur ribs". Znajdziesz tam szkielet dinozaura, który może posłużyć jako „basenik". W miejscu, które mruga na pomarańczowo czeszesz obrót o 900 stopni.
Bust a 20 000 point trick set - Zrób kombosa za 20 000 punktów.
??? - Z miejsca startu zeskakujesz na dół, znajdziesz tam zawodnika. Twoim zadaniem będzie wykonanie fastplant'a lub walltap'a na wysokości co najmniej 30 stóp.

HARDCORE

Fastplant the four giant boulders - Twoim celem w tym zadaniu jest zrobienie fastplant'a na czterech wielkich głazach. Aby je znaleźć wystarczy objechać górną część etapu naokoło. Nie powinieneś mieć z tym problemów.
Grind transfer between mine track at the canyon bottom - Zjedź torami na dół i wykonaj transfer grindując z jednego toru na grind na drugim torze. Musisz wykonać transfer z każdego toru.
Pull a 1080 anywhere - Wykręć obrót o 1080 stopni.
??? - Zawodnika znajdziesz dokładnie nad głową, której wybijałeś zęby w zadaniu AMATEUR. Po rozmowie dowiesz się, że musisz wskoczyć na samotnie stojącą skałę, którą widać za zawodnikiem, gdy z nim rozmawiasz. Jeśli patrzysz prosto na skałę to wystarczy obrócić się o około 50 stopni w lewo, aby zobaczyć skocznię z której można wskoczyć na skałę. Reszta to już trening.

INSANE

??? - Zawodnika znajdziesz w środkowym oknie szybu w którym jeżdżą wagoniki. Zadanie jest proste - wykonać długiego na 1000 stóp grinda po torach kolejowych.



Jesteście gotowi? Kolejny taktyczny erpeg na PlayStation, którego nadejście zapowiedzieliśmy w N+ 34. Tym razem nie będzie prowadzenia za rękę (bo i po co?), ale garść przydatnych porad.

AIRPORT GARAGE

ROOKIE
Zdobądź 80 000 punktów.

AMATEUR
Defuse the four package bomb - Znajdź cztery bomby (wyglądają jak mrugające kartonowe pudła):
1. Jedziesz przed siebie i na pierwszym zakręcie w prawo. Następnie tak, jak prowadzi droga, czyli w lewo i prosto. Bomba znajduje się w rogu, na górze, trzeba po nią wyskoczyć.
2. Następnie zeskakujesz na sam dół i jedziesz w prawo, w stronę budynku z napisem Standard. Przy budynku znajdziesz drugą bombę
3. Mijasz ten budynek, jedziesz lewą stroną i do zagłębienia (także widać napis Standard). Tam jest trzecia bomba.
4. Teraz wracasz do garażu za pomocą krętej drogi biegnącej do góry (trzeba najpierw przejechać przez szlabany i dopiero od wewnątrz drogą). Wyjeżdżasz na pierwsze piętro i jedziesz w lewo, a następnie w prawo i prosto. Mijasz zawodnika i po chwili masz ostatnią bombę.

Jump over the red suv on the third floor ramp - Z miejsca startu jedziesz przed siebie trzymając się lewej strony drogi. W pewnym momencie widzisz hopkę, a za nią dwa czerwone auta. Musisz przeskoczyć nad tymi autami.

Bust a 10 000 point trick set - Wyczesz kombosa za 10 000 punktów.

??? - Na starcie obracasz się w prawo i zeskakujesz na dół. Teraz przed siebie do momentu, gdy po prawej zauważysz zaparkowane autobusy. Za nimi znajduje się wejście do budynku, gdzie czeka na Ciebie koleżka i zadanie. Musisz wykonać grind'a naokoło maszyny stojącej na środku pomieszczenia (bagażowni).

PRO
Jump off the four wing sculptures - Na początku obrót w prawo i zeskakujesz. Teraz prosto do bagażowni, ale wyjeżdżasz na górę po schodkach, nie wjeżdżasz do środka tylko przeskakujesz murek i wskakujesz na dach. Twoim celem jest wskoczenie na białą rzeźbę. Aby tego dokonać trzeba dobrze wybić się z dachu, na rzeźbie wylądować grindem i dopiero z niego przejść do zwykłej jazdy. Jeśli uda Ci się zaliczyć tę rzeźbę, nie będzie problemów z resztą - wystarczy jechać ulicą i wskakiwać na białe rzeźby za pomocą grinda.

Grind 100 feet in the spiral baggage claim sculpture - Jedziesz prosto w dół, później w prawo, mijasz zawodnika. Przygotowujesz się do skoku i wskakujesz wewnątrz bagażowni na białą spiralę, która mruga na żółto. Musisz na niej przegrindować 100 stóp.

Do a 16-trick combo - Zrób kombosa składającego się z 16 trików.

??? - Jedziesz do bagażowni, wyjeżdżasz na piętro i rozbijasz okna, aby dostać się na balkon. Teraz z balkonu skaczesz na balkon hangaru i wjeżdżasz do środka. Rozmawiasz z kolesiem - Twoje zadanie to przegrindować po dwóch przełącznikach, aby otworzyć drzwi do hangaru.

HARDCORE
Grind down the spiral ramp from the 3rd floor to the 1st floor - skręcasz w pierwszą w lewo i wskakujesz na grind na mrugający na żółto murek. Musisz zjechać grindem na sam dół.

Pull a double backflip while jumping to the rest area - Cały czas jedziesz przed siebie. W pewnym momencie zobaczysz skocznie. Musisz z niej zrobić podwójnego backfilpa (dół, dół + kwadrat) i przeskoczyć na drugą stronę ulicy.

Get up to each pf the hanging plane sections - W hangarze podwieszono pod sufitem części samolotu. Musisz do nich wskoczyć. Najłatwiej to zrobić tak jak dostawałeś się do hangaru - od strony bagażowni, przez balkony.

??? - Na starcie prosto przed siebie i od razu w lewo. Musisz teraz wykonać z mrugającej na żółto rampy transfer nad drogą schodzącą w dół, przy okazji robiąc double tailwhip (dół-prawo, dół-prawo + kwadrat) z obrotem o 540 stopni.

INSANE
??? - Na początku jedziesz prosto na dół i w prawo - zupełnie jak do bagażowni. Po rozmowie kolesiem poznajesz cel ostatniego zadania - musisz przegrindować po trzech helikopterach, które latają nad parkingiem. Powiem szczerze - po całym dniu prób nie udało mi się tego dokonać....

>ZAWODY<

W pewnym momencie dostaniesz dostęp do zawodów w WOODWARD CAMP. Gdy zajmiesz tam co najmniej trzecie miejsce, otworem staną następne zawody i tak do końca. Recepta na wygrywanie zawodów jest prosta. Należy robić dużo kombosów w różnych częściach etapów i nie wywracać się. Trzeba też pamiętać o manualach, którymi należy łączyć pojedyncze kombosy w megawielką kombinację za dziesiątki (lub setki) tysięcy punktów. I to już wszystko, powodzenia!

I. WALKA

Tradycyjna

Kluczem do zwycięstwa jest odpowiednie ustawienie postaci. Główny bohater musi koniecznie być zawsze bezpieczny. Po jego śmierci, musimy zaczynać grę od save, mimo że jego przyjaciele nadal żyją. Zawsze lepiej poczekać aż wrogowie podejdą sami (nękając ich w tym czasie czarami), gdyż nie będą mogli się potem zmieniać i wyeliminować w ciągu jednej kolejki jednej z twoich postaci. Nigdy tez nie daj okrążyć jednego z bohaterów przez wrogów, gdyż bardzo ciężko jest utrzymać go potem przy życiu. Poza tym stosuj taktykę wszyscy na jednego i staraj się wykonywać cele jakie są przed tobą postawione (Objectives). Jeśli musisz wykończyć bossa i nie ukrył się on na przykład na niedostępnej półce to skoncentruj na nim ataki nie zważając na resztę jego hordy. Poza tym próbuj zajść wroga z tyłu (20% premii do ataku), lub chociaż z boku (10%). Tak samo możesz wykorzystywać wzniesienia terenu. Ich wysokość symbolizowana jest niebieskimi cyferkami na polami. Za jedną liczbę wzwyż przysługuje 10% premii. Tak samo robią oczywiście wrogowie więc warto wsiąść to pod uwagę stojąc w jakimś dołku.

Czary

Każda z postaci ma przypisany do siebie żywioł i czarami o tym elemencie powinna się posługiwać. Nie znaczy to że nie może używać innej magii, lecz wtedy czary będą osłabione w stosunku do normalnych . Prym wiedzie magia atakująca. Jeśli czar obejmuje sporo postaci to jest zazwyczaj słabszy, od tego który koncentruje się na jednym oponencie. Z ważnych czarów defensywnych warto wymienić Iron i Steelskin, podwyższające obronność oraz Heal, Group Heal i Mayor Heal (pierwsze to zwykłe leczenie, drugie uzdrawia kilka osób, zaś trzecie, to gruntowne przywracanie sił witalnych). Goku dysponuje też świetnym czarem Cloud, który pozwala mu się dowolnie przemieszczać po planszy.

Zamiany (Werechange)

Wybierając ta opcję, każdy z naszych bohaterów (za wyjątkiem Sanzo) może zmienić się w bestie. Jego energia wtedy rośnie i może atakować wroga super silną magią. Nie może być jednakże uzdrawiany, ani wykonywać nic prócz ataków i poruszania się. Zasoby magii pokazuje niebieski pasek w lewym rogu. Kiedy zejdzie do zera postać wraca do normalnej formy. Wykorzystanie bestii ma kluczowe znaczenie w rozgrywce. Niektóre, jak na przykład Kikka czy Ryorin, potrafią po przybraniu drugiej formy latać, dzięki czemu otwierają się nowe możliwości. Wraz z rozwojem gry bestie uczą się nowych czarów i mogą coraz dłużej pozostawać w tej formie. Doświadczenie bestii ma oddzielną statystykę i jest niezależne od doświadczenia zdobytego w normalnej walce. Rośnie tylko wtedy, kiedy bohater walczy w drugiej postaci.

II. SKARBY

Odkrywanie ich to naprawdę ciężki kawałek chleba, gdyż większość z nich zakopana jest pod ziemią. Aby dostać się do takiej skrzyni, trzeba stanąć w jej sąsiedztwie i zastosować przemianę (Werechange). Można też w takim miejscu użyć czaru typu Rockdrop, jednak w tym miejscu musi stać nasz oponent. Taktyka typu: wybić prawie wszystkich, a potem odkrywać skarby, jest tu bezużyteczna, gdyż bez zamiany w bestie nie można wygrać gry.
Poniżej podaję współrzędne ukrycia skarbów. Pierwsza liczba oznacza ilość pól „wzdłuż" planszy, zaś druga w „głąb". Trzeba je liczyć samemu. I uwaga: cyferka nad polami nie oznaczają ich numeracji tylko wysokość wzniesienia (o tym w rozdziale walki).

Monkey Rock: Healing Potion (6,7)
Mt. Darkwind: Turban (1,4), Cure Potion (4,0)
Ko Lodge: Magic Potion (7,4), Lether Jerkin (10,4)
Hawk Isle: Lether Helmet (12,8)
Grace Spring: Heal Scroll (5,6) Healing Potion (8,8), Monk«s Cap (3,2)
Mist Mountain: Bramble (2,2), Magic Potion (9,0). Healing+ Potion (4,8)
Biku Castle: Chain Mail (9,3), Magic Potion (11,10), Strenght (1,2), Noble Hat (1,12)
Lucky Temple: Steel Cap (9,3), Luck Stone (12,6)
Firetop Mountain: Fireball (5,2), Speed Potion (9,8), Charm of Defense (2,11)
Infidel City: Destone Potion (0,0), Scale Mail (1,5), Ring of Speed (14,6)
Plateau Mountain: Silver Necklage (7,3), Golden Comb (9,7), Healing+ Potion (3,7)
Cherchen: Noble Hat (1,8)
Windy Peak: Magic Potion (3,4), Charm Magic (5,15)
Inns Town: Golden Comb (0,4)
Pteron Castle: Strenght Potion (2,10), Magic+ Potion (7,12) Iron Helmet (12,10)
Deadman George: Beads of Bravery (4,6) Magic Armor (7,0)
Storm Mountain1: Magic+ Potion (6,2), Charm Of Defense (9,9)
Strom Mountain3: Healing+ Potion (2,8), Magic+ Potion (8,8)
Star Cave: White Gold Amband (8,12)
Mount Stone: Empereor Crown (13,1)
Wing Mountain: Winged Crown (3,1), Sage Armor (8,3)
Kannajo: Shake Shield (5,2), Wisdom Potion (3,7) Armor of Shiyu (5,8)
Thunder Temple: Soul of Magic (12,9), Magic+ Potion (6,5) Pure land Robe (2,3)
Heaven«s Door: Cap of Wisdom (1,3), Magic+ Potion (9,6)
Martyr«s Stairs: Magic+ Potion (1,9), Life Potion (4,9)

III. STRAŻNICY (GUARDIANS)

Po drodze Sanzo zdobywać będzie strażników, czyli potężne duchy, które można przywołać podczas walki wybierając opcję Summon. W późniejszych starciach Strażnicy są podstawowym narzędziem walki. Oto ich spis wraz z czarami które udostępniają:

Mother: Atak Charmblade. Zazwyczaj przeciąga wroga na twoją stronę na kilka tur (serce nad przeciwnikiem). Co turę odnawia kilkadziesiąt punktów HP. Ilość odnowionego HP zależna jest od odległości postaci od Sanzo.

Luna: Atak EarthBow. Odnawia Punkty MP na tej samej zasadzie co Mother HP.

Warrior: Atak PulseBlade. Podwyższa współczynnik ataku wszystkich postaci.

Fool Atak Flamewhip. Podwyższa obronność naszych bohaterów.

Cavalier: Atak Poleaxe. Zwiększa zasięg ruchów.

Imperator. Aby zdobyć ten Summon trzeba się trochę napracować. Najpierw trzeba zebrać wszystkie części ekwipunku imperatora, które znajdują się w następujących miejscach: Dream World Emperor Helmet (2,2), Biku Castle Emperor Armor (12,10),Cherchen Emperor Band (7,10),

Strom Mountain Emperor Soul (5,14). Teraz, kiedy będziesz w Port Town, wejdź do Dojo i ruszaj we wskazane miejsce. Pokonaj sługi imperatora (uważaj są dość mocni) i zabierz najlepszy Summon w grze (posiada wszystkie zdolności regenerujące i potężny atak).

IV. MIASTA

W osadach można znaleźć różne instytucje. Nie wszystkie jednak zawsze występują w każdym mieście.

Store - Sklep. Kupić tu można zbroje, hełmy, kamienie podwyższające współczynniki oraz skrole z czarami.

Chemist - Sklep z ziołami. Zaopatrzyć się tu można w mikstury odnawiające energię psychiczną, fizyczną, leczącą przypadłości i odczarowujące skamieniałość.

Dojo - Tu z kolei możesz poćwiczyć walkę. Doświadczanie, które zdobędziesz podczas treningu zostaje ci na koncie. Można prowadzić tu normalną walkę z wyjątkiem tego, że nie możesz używać zamiany (Were). Są trzy poziomy treningu Beginner, Advanced i Master. Aby przejść na ostatni, musisz mieć wszystkimi postaciami ten sam poziom, co twoi przeciwnicy na Advanced. Po pokonaniu mistrza Dojo dostajesz licencje. Jeśli uzbierasz je wszystkie staniesz się posiadaczem Gallant Ale, mikstury podwyższającej statystyki.

Post - Poczta. Możesz zatrudnić się w roli kuriera, lub pogromcy bandytów (dwa najczęściej proponowane zlecenia). Jeśli za dostarczenia czegoś płacą od tysiąca w górę to możesz być pewien że zaatakują cię po drodze bandyci. Dzięki temu możesz uzyskać podwójną korzyść. Podreperować budżet, oraz nabić sobie War stat. Oprócz zabawy w listonosza, na niektórych pocztach można zagrać w karty. Najpierw kupuje się medaliony, a potem stawia się je na jedną z czterech kolumn i dobiera karty tak, by uzbierać jak najbliżej dziewięciu. Niektóre kombinacje podane w instrukcji podnoszą stawkę. Za zdobyte medaliony można wykupić potem różne przedmioty.

Smith - Kowal. Ostrzy broń zwiększając jej siłę rażenia.

V. DODATKOWE POSTACIE

Reikan
Kiedy będziesz w Kucha, wejdź do Post i po scence ruszaj drogą na wschód. Pokonaj Reikana i jego bandę i kiedy dojdzie do rozmowy po walce odpowiedz że nie jesteś facetem Ryorin (jeśli grasz mężczyzną), lub że Reikan nie jest taki zły (jeżeli grasz kobietą). Po drugiej walce w Deadman«s George Reikan przyłączy się do ciebie.

Genshi
Kiedy zapyta cię co łączy cię z twoimi towarzyszami odpowiedz mu, że przyjaźń, a rozpłacze się i przystąpi do was.

Taurus i Tessen:
Obejdź wszystkie drogi na rozgałęzieniach, a zobaczysz wstawki, podczas których dowiesz się o ich synu. Kiedy ich pokonasz, przyłączą się do ciebie.

VI. BONUSY

Chef's Paradise
Aby zdobyć ten świetny czar musisz zebrać trzy przepisy. Oto miejsca gdzie powinieneś ich szukać (najpierw miasto, potem instytucja): Biku: Dojo, Kucha: Smith, Infidel City: Chemist. Wystarczy, że wejdziesz tam i będziesz próbował wyjść, a automatycznie włączy się scenka. Teraz ruszaj do Post w Tokharze, a otrzymasz czar Chef«s Paradise.

Star Ore
Zdobycie tego przedmiotu umożliwia ostrzenie broni do najwyższego poziomu i przydaje im nowych właściwości. Aby zdobyć rudę, musisz odwiedzić następujące miasta i instytucję: Midnight Tor: Dojo i Chemist, Frontier City: Post i Port Town: Smith. Teraz wystarczy, że stoczysz walkę w Helmet Peak i ruda jest twoja.

SOLDIER OF FORTUNE

Jesteś jednoosobową armią, jedyną nadzieją ludzkości na spokojną egzystencję... Bla, bla, bla. Czyż ta rekomendacja nie wystarczy aby zachęcić was do zagrania w SOLDIER OF FORTUNE?

txt: o.g.

Metro

Przed Tobą znajduje się pierwszy przeciwnik - usuń go szybko. Dalej dostrzeżesz policjanta walczącego z bandziorami. Stróż prawa zostanie zabity, a Ty sam będziesz musiał rozprawić się z gangolami. Kiedy przejdziesz za przewróconą maszynę z napojami, z pomieszczenia po lewej wyskoczy kolejny przeciwnik. Jeśli zdoła Cię zranić to wróć trochę i zgarnij kamizelkę policjanta. Za zakrętem zobaczysz gangstera i zakładnika. Zabij tego pierwszego i pozwól uciec drugiemu. Skręć w lewo i wejdź do pokoju. Po chwili wpadnie do niego trzech gangoli. Rozwal ich szybko przy użyciu shotguna. Zgarnij sprzęt i idź przed siebie. Zejdź po pierwszych schodach - prowadzą do toalet. Za rogiem czai się dwóch przeciwników. Po ich trupach wejdź do męskiej ubikacji. Spotkasz tu trzech gangoli. W damskiej za to jest przetrzymywany zakładnik - uważaj na niego. Kiedy będziesz wychodził, nagle zza ściany wypadnie na Ciebie przeciwnik. Nie daj się zaskoczyć i szybko z nim skończ. Idź teraz do drugich schodów i zabij gangstera, który trzyma na muszce bezbronnego cywila. Kiedy to zrobisz, z prawej wyskoczy na ciebie kilku innych przeciwników. Spokojnie przyj przed siebie, aż dotrzesz do większej lokacji. Wybij wszystkich przeciwników i wskocz do środka pomieszczenia (podskocz i kucając idź przed siebie). Znajdziesz apteczkę na ścianie i przełącznik.
Otworzysz nim drzwi, za którymi czają się kolejni przeciwnicy. Rozwal ich i idź do drzwi w głębi pomieszczenia. Za rogiem spotkasz gangsterów z zakładnikami. Po tym jak ich wykończysz skieruj się do drzwi, które otworzyłeś przełącznikiem. Przyj przed siebie eliminując kolejnych wrogów. Kiedy koło schodów zauważysz drzwi po lewej - uważaj, ponieważ za nimi czai się gangol. Dotrzesz do peronu. Po rozwaleniu przeciwnika zeskocz na tory (po prawej jest jeden przeciwnik) i idź w lewo. Koło beczki zobaczysz zakładnika - ocal go przed atakiem gangola. Idź dalej i wejdź w pierwszą wnękę po prawej - dzięki temu ustrzeżesz się przed bliskim spotkaniem z pociągiem. Rozwal przeciwnika, który czai się w trzeciej wnęce. Na kolejnym peronie rozstrzelaj wszystkich przeciwników i idź na górę. Zobaczysz swojego partnera i kilku policjantów. Podczas scenki zauważysz, że szef gangu ucieka na dachu pociągu. Wskocz na następny wagon i goń go. Z lewej na innym wagonie będzie jechało trzech gangoli - zdejmij ich. Zeskocz na dół i biegnij przed siebie zabijając kolejnych przeciwników. Zaraz potem obróć się i rozwal jeszcze kilku. Przybiegnie twój wspólnik i powie Ci, że szef gangu uciekł. Tym samym zakończysz pierwszą misję.

Pociąg

Znajdujesz się na ostatnim wagonie pędzącego pociągu. Wejdź na górę po drabinie i idź aż zobaczysz wroga na wagonie pod siatką maskującą - rozwal go i zeskocz. Wejdź na następny wagon i rozwal dwóch gości, którzy stoją na kolejnym wagonie. Uważnie przeskocz dalej - jeśli spadniesz nie pozostanie Ci nic innego jak rozpoczęcie misji od początku.
W dachu wagonu są dziury - nie wpadnij do nich, ponieważ będzie Cię czekać to o czym wspomniałem przed chwilą. Dalej spotkasz trzech oponentów za skrzynkami. Po tym jak ich usuniesz, zjawi się helikopter i rozwali skrzynkę (jeśli nie chce Ci się czekać to zrób to sam). Wskocz na nią i przyj dalej. Uważaj, ponieważ ciągle będziesz pod ostrzałem z helikoptera. Szybko pokonaj wagon z węglem, do kolejnego wrzuć granat oślepiający i załatw trzech przeciwników. Zgarnij sprzęt, który pozostawili, a znajdziesz karabin snajperski. Pojawi się helikopter i znowu będziesz Ci utrudniać życie. Ustaw się tak aby nie mógł Cię trafić, wyjmij snajperkę, wyceluj i strzel w kabinę. Jeśli uda Ci się trafić w któregoś z pilotów to maszyna rozbije się, a Ty będziesz miał spokój.
Podejdź do końca wagonu i ze snajperki strzel w beczkę, która znajduje się między pudłami. Eksplozja zabije przeciwnika z lewej. Tego z prawej zastrzel osobiście. Wejdź tam i zdejmij przeciwnika, który zeskoczy z innego wagonu i będzie próbował Cię dorwać. Wdrap się na skrzynie i rozwal kolejnego wroga. Wskocz na wagon i przejdź kilka kroków. Zobaczysz dziurę w dachu. Rozwal przeciwnika, który stoi na dole i wskocz do środka. Za przegródką przed Tobą stoi kolejny oponent. Teraz przeskocz na kolejny wagon i bokiem (po lewej) przejdź dalej. Zobaczysz uchylone drzwi - otwórz je i wykończ dwóch ostatnich przeciwników. Strzel w zamek przy ostatnich drzwiach i wejdź do środka...

Księgarnia

Krótki poziom, na którym otrzymasz odprawę na następną akcję. Zejdź po schodach i wejdź do księgarni. Zagadaj ze sprzedawcą - Samem i pójdź za nim. Wejdź do ukrytego pomieszczenia i pogadaj z Hawk'iem. Podejdź do komputera i wybierz sobie ekwipunek na kolejną misję.

Kanały

Idź przed siebie. Rozwal najpierw dwóch przeciwników, a za zakrętem kolejnych czterech. Po lewej stronie ściany blokującej dalszą drogę (zapamiętaj to miejsce, ponieważ będziesz musiał tu wrócić) znajdziesz tunel - przejdź nim na drugą stronę. Dojdziesz do większej lokacji. Kiedy załatwisz wszystkich oponentów, którzy się tu znajdują, skręć w prawo. Zeskocz niżej i przeczołgaj się przez dziurę w ścianie. Spotkasz tu dwóch przeciwników. Jeden będzie przed Tobą, a drugi, z granatami, będzie czaił się na górze. Kiedy ich powalisz, pojawi się jeszcze jeden kandydat do rozwałki. Przejdź przez rurę i wejdź po drabinie. Na górze zobaczysz martwego policjanta i terrorystę, którego zabrał ze sobą na tamten świat. Zgarnij kamizelki, które po sobie zostawili i przekręć zawór. Wróć do miejsca, gdzie woda rozwaliła ścianę. Spotkasz tu dwóch nowych przeciwników. Skręć w prawo do małej wyrwy. Rozwal trzech przeciwników i przejdź dalej. Nie wchodź za szybko do kolejnego pomieszczenia, ponieważ jedna z belek przy suficie spadnie Ci na głowę. Stań przy wejściu i wykończ dwóch wrogów, którzy stoją na górze. Przejdź przez korytarz z prawej aż do drabiny. Uważaj: z góry zeskoczy jeszcze jeden oponent. Wejdź na górę i zgarnij pancerz. Przebiegnij przez korytarz uważając na kolesi, którzy będą stali na dole. Dalej spotkasz dwóch przeciwników koło drabinki i jednego z granatami na dole. Kiedy już ich usuniesz, zejdź na dół i podążaj korytarzem. Zeskocz do dziury i po przejściu kilku kroków wejdź na górę po drabinie. Zobaczysz tutaj krótką scenkę. Rozwal przeciwnika i zbierz granaty, C4 i apteczkę. Wejdź po długiej drabinie i odkręć zawór. To spowoduje, że jedna z rur pęknie i spadnie na ziemię. Zejdź na dół i wracaj korytarzem, którym tu przybyłeś. Spotkasz trzech przeciwników - dwóch przed Tobą i trzeci za ścianą z prawej. Wejdź po drabinie, wskocz na rurę i przejdź po niej do nowej części poziomu. Szybko załatw dwóch przeciwników, którzy będą tu czyhali i weź kamizelkę. Dalej zobaczysz długi korytarz, a na jego końcu dwóch drabów - załatw ich ze snajperki lub użyj pocisku oślepiającego i idź na żywioł. Dalej będzie jeszcze kilku oponentów - schowaj się i spokojnie pozdejmuj ich z karabinu snajperskiego. Wejdź na górę i przejdź przez dużą rurę. Rozwal przeciwników, zgarnij kamizelki i idź do kolejnej rury. Zeskocz na dół.
Idź przed siebie aż zobaczysz jak odpada kawałek rury. Załatw dwóch oponentów i zeskocz na dół. Idź korytarzem aż dotrzesz do drabiny. Wejdź na nią i strzel w rurę, z której ucieka gaz. Wejdź do środka i idź przed siebie, a na końcu zeskocz na dół. Przejdź koło skrzynek. Zatrzymuj się koło krat w ścianie i eliminuj przeciwników, którzy się za nimi znajdują. Wejdź na górę po drabinie i załatw ostatniego przeciwnika. Pojawi się Twój przyjaciel i wyjaśni Ci sytuację.

Miasto

Idź do pierwszej lokacji. Rozwal stojącą tu skrzynkę (obok niej jest drabina - trudno ją dostrzec) i weź noktowizor. Wejdź na drabinę, włącz noktowizor i przejdź przez ciemny tunel. Po drugiej stronie spotkasz kilku przeciwników. Wbiegnij do kościoła i wyjdź drugą stroną. Przyj przed siebie wybijając wrogów. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz odwróć się i załatw przeciwnika, który stoi na górze. Załatw wszystkich wrogów, którzy się tutaj znajdują i wskocz na wyższą kondygnację. Idź dalej i eliminuj przeciwników. Kiedy dotrzesz do miejsca, w którym kilku wrogów będzie czaić się za workami z piaskiem - rzuć w ich kierunku granat oślepiający, podbiegnij i skończ sprawę. Dalej wyskoczy jeszcze kilku - nie zajmuj się nimi zbyt długo. Wykończ jeszcze dwóch, którzy stoją w tunelu i idź dalej. Zobaczysz dwóch żołnierzy, którzy kryjąc się w bunkrze sieją w twoją stronę. Uzbrój się w snajperkę i szybko ich zdejmij wychylając się zza ściany. Weź w dłoń jakiś mocniejszy sprzęt i przejdź się po pomieszczeniu. Za Tobą pojawią się dwaj kolejni wrogowie. Kiedy już padną martwi, obszukaj stojące tu pudła - w jednym znajdziesz apteczkę. Pozbieraj to co pozostawili po sobie przeciwnicy i wyjdź na zewnątrz. W tej lokacji jest tylko jeden przeciwnik. Będzie stał na

szczycie schodów. Kiedy go wykończysz, wejdź na schody i przeskocz na platformę po lewej. Przejdź przez drzwi i załatw trzech wrogów, którzy się tutaj kręcą. Wejdź po drabince i wykończ kolejnych przeciwników. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz nagle wyskoczy na Ciebie dwóch piechurów i kilku gości z okien - szybko zakończ ich egzystencję. Dalej zobaczysz jak czołg strzela w most. Po chwili odjedzie, a Ty podejdź do rozwalonej części mostu. Po lewej zobaczysz rurę - skocz na nią, przykucnij i wejdź do środka. Wdrap się na drabinę. Po chwili pojawi się pięciu przeciwników - załatw ich, rozwal skrzynki i zgarnij cały sprzęt. Wejdź w tunel. Zobaczysz ciężarówkę - po chwili wybuchnie, ale nie przejmuj się tym, tylko rozpraw się z żołnierzami. Wejdź po rozwalonych schodach i przejdź przez drzwi. Zdejmij wszystkich wrogów, którzy znajdują się w następnej lokacji. Kiedy zeskoczysz na dół - wypadnie na Ciebie jeszcze trzech kolejnych. Rozpraw się z nimi i skieruj się tam skąd przyszli. Przejdź przez drzwi po prawej, a znajdziesz się w małym pomieszczeniu. Zgarnij stąd cały sprzęt. Wróć na zewnątrz i wejdź na ciężarówkę przysypaną deskami. Rozbij małe okienko i przeskocz przez nie. Znajdziesz się w lokacji z dużym działem. Szybko rozpraw się z przebywającymi tu żołnierzami, a skończysz ten poziom.

Hangar

Spokojnie idź przed siebie i wejdź po drabinie. Z pomieszczenia zgarnij kamizelkę i resztę sprzętu. Wskocz do dziury. Po prawej stronie będzie kratka, a za nią podwórze. Na wieży stoi strażnik. Zdejmij go po cichu ze snajperki. Stosuj tę taktykę przy każdym strażniku, aby nie zdążyli włączyć alarmu. Idź dalej i skręć w lewo. Wejdź po drabinie na górę. Nie wychodź zza skrzynek! Wyceluj i zdejmij jednym celnym strzałem strażnika, który stoi w budce. Przejdź do budynku po lewej. W środku zbierz granaty oślepiające i poczekaj aż przejdzie strażnik. Wychyl się zza skrzynek, które stoją po prawej i zdejmij dwóch strażników - tego co przed chwilą przeszedł korytarz i (jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś) tego na wieży. Zgarnij wszystko, co się tu znajduje i wyjdź małymi drzwiami. Po lewej jest wieżyczka, na której stoi kilku drabów - szybko zdejmij ich ze snajperki. Weź teraz coś mocniejszego i obejdź okolicę rozwalając kolejnych wrogów. Po drugiej stronie wskocz na skrzynki aby zabrać kamizelkę. Wejdź w podwójne drzwi po lewej i obejrzyj animację. Rozwal przeciwnika, wejdź po drabince i zgarnij kamizelkę. Zejdź i przejdź przez drzwi obok drabinki. Wduś przycisk i zgarnij amunicję do shotguna. Wróć do głównego pomieszczenia i przejdź na drugą stronę. Skorzystaj z drzwi i wejdź do pomieszczenia, w którym przed chwilą szalał Hawk. Obszukaj je, a znajdziesz kamizelkę i apteczkę na ścianie. Zejdź schodami na dół i eliminuj przeciwników. Zbierz granaty i skieruj się w prawo do pokoju kontrolnego. Wduś przycisk, a odsłoni się otwór wentylacyjny. Rozbij siatkę i wejdź do środka. Otwórz drzwi i przejdź kilka kroków. Z naprzeciwka wypadnie na Ciebie trzech przeciwników - załatw ich i pozbieraj sprzęt. Wyjdź korytarzem po lewej, a usłyszysz swojego partnera. Przejdź przez drzwi na zewnątrz. Zobaczysz jak wybucha ciężarówka i zabija kilku żołnierzy, którzy obok niej stali. Wykończ resztę i dorwij snajpera, który siedzi w wieżyczce po prawej. Wyjdź drzwiami po prawej i przejdź przez korytarz do dużego pomieszczenia. Załatw dwóch gości, którzy czają się na górze. Przejdź się korytarzem, zgarnij kamizelkę i trochę sprzętu. Wróć i przejdź przez drzwi po prawej. Rozwal wszystkich przeciwników, a uruchomi się animacja. Hawk uruchomił alarm, więc zaraz będzie tu cała armia. Wracaj na podwórze bezlitośnie eliminując wszystkich przeciwników. Kiedy już tam dotrzesz, otworzą się drzwi naprzeciwko i wyskoczy z nich przeciwnik. Załatw go i przejdź przez nie. Znajdziesz się w hangarze - tu czeka Cię prawdziwa jatka. Nie cackaj się. Kiedy zobaczysz gościa na podeście, zdejmij go snajperką. Inaczej rzuci Ci kilka celnych granatów. Wejdź przez drzwi do pomieszczenia po środku hangaru i załatw tam czterech przeciwników. Pojawi się Hawk i razem uciekniecie.

Syberia

Idź przed siebie. Kiedy zobaczysz gościa na wieżyczce - zdejmij go snajperką. Dalej zrób to samo z dwoma innymi przeciwnikami. Wejdź na most i przejdź pod skałami. Rozwal działko z lewej, a potem kilku żołnierzy, którzy się tutaj kręcą. Pójdź tam gdzie przed chwilą stał karabin i weź apteczkę. Przejdź dalej i zdejmij dwóch kolejnych wrogów i zaraz potem działko. Przejdź w prawo i zeskocz pod rurę. Rozwal działko czołgu, który tu stoi. Zbadaj metalową rurę po lewej - będziesz tu musiał później wrócić. Idź w prawo i schowaj się przed czołgiem, który przejedzie górą. Wyskoczy dwóch żołnierzy, a trochę dalej kolejnych dwóch - zniszcz ich. Schowaj się za czołg i rozwal dwa automatyczne działka, które znajdują się po bokach wejścia do schronu. Zanim jednak do niego wejdziesz sprawdź pomieszczenia, w których znajdowały się karabiny, a znajdziesz dwie kamizelki. Idź dalej wybijając przeciwników.

Rozwal kilku przeciwników (jeden jest wyżej) i przejdź przez drzwi za czołgami. Załatw dwóch strażników i wejdź na górę po drabinie. Znajdziesz tu drzwi, ale jeszcze przez nie przechodź. Wejdź na samą górę i wyczyść teren. Otwórz drzwi, które prowadzą na zewnątrz (w pobliże rury, do której miałeś wrócić). Teraz wróć do tych drzwi, których wcześniej nie otworzyłeś i zrób to teraz. Zabij strażnika i wduś niebieski guzik - otworzysz metalową rurę. Masz 45 sekund aby się tam dostać. Spokojnie wdrap się na górę, przejdź przez drzwi, które wcześniej otworzyłeś i wskocz do rury.

Przez szparę w rurze zobaczysz żołnierza - załatw go ze snajperki. Rozwal ścianę i wyczołgaj się. Idź przed siebie eliminując przeciwników. Wejdź do schronu po lewej, rozwal kolesia, zgarnij kamizelkę i szybko rozwal działko. Przejdź na drugą wieżyczkę i zgarnij stamtąd apteczkę. Jeśli musisz to zejdź na rurę i stamtąd również zgarnij apteczkę. Kiedy wrócisz, to z kanionu wyskoczy dwóch przeciwników - załatw ich i idź przed siebie. Wskocz do dziury w ziemi i ze snajperki załatw gościa na wieżyczce i tego przy drzwiach. Podejdź w lewo i spójrz w dół. Strzel w rurę po prawej i wskocz w powstałą dziurę.

Wyjdź z rury, wejdź po schodach, weź kamizelkę i przejdź przez drzwi. Teraz uważaj bo na podwórzu znajduje się dużo wrogów i automatyczne działka. W każdym rogu jest przeciwnik, więc musisz to rozegrać taktycznie. Najpierw rozwal tego przed tobą, a potem wyłuskuj każdego po kolei lub po prostu wpadnij tam i zrób rzeź. Wejdź na górę, do jednego z pokoi i wciśnij tam żółty guzik. Zeskocz niżej i wejdź do rury, która jest obok czołgów.

Syberia 2

Idź przed siebie i zamiast skręcić w lewo to pójdź prosto i weź kamizelkę. Dopiero teraz wejdź po drabinie i odsuń kratę. Do pomieszczenia wpadnie trzech żołnierzy - załatw ich. Po lewej jest apteczka i kamizelka. Wyjdź i rozwal dwóch przeciwników. Nie zeskakuj na dół, tylko idź dalej. W korytarzu szybko odbij w prawo i schowaj się we wnęce. Wychylaj się i rozstrzelaj działko na suficie, a potem przeciwnika. Za rogiem będzie czaił się kolejny. Otwórz drzwi i załatw wrogów. Zejdź na dół i powtórz operację. Za rogiem zobaczysz stojącego wyżej przeciwnika - skorzystaj ze snajperki. Zaraz po tym jak go zdejmiesz wyskoczy dwóch innych - załatw ich w ten sam sposób. Przyj przed siebie aż dotrzesz do kolejnych drzwi. Za nimi szybko załatw żołnierza i wyjrzyj za okno. Zobaczysz helikopter - nic nie rób, tylko skryj się w bezpiecznym miejscu. Po chwili maszyna eksploduje, a Ty będziesz mógł iść dalej.

Szybko usuń czterech wrogów i wduś niebieski przycisk koło komputera aby otworzyć sobie dalszą drogę. Idź dalej i w dużym pomieszczeniu szybko załatw czterech przeciwników. Zejdź na dół i zgarnij kamizelkę. Wróć na górę i rozwal kratkę w podłodze. Zeskocz na dół i zejdź po drabinie. Rozwal dwóch przeciwników i wejdź na górę (jest tu apteczka na ścianie). Zejdź na dół i sprawdź jego prawą odnogę po czym skieruj się w lewo. W tunelu skieruj się w lewo i wejdź na górę. Poczekaj aż ktoś po drugiej stronie wysadzi drzwi i wejdź tam (zgarnij sprzęt). Przejdź przez most (uważaj na dwóch gości z lewej) i przyj przed siebie. Kiedy dotrzesz do drzwi windy, usłyszysz Hawk'a. Zeskocz na dół. Z korytarzyka po lewej weź apteczkę i wyjdź. W końcu dotrzesz do generatorów dwóch mocy - włącz je i wyjdź drugimi drzwiami. Weź apteczkę i kamizelkę i zabij dwóch gości z lewej. Nagle zza ściany wyjedzie czołg. Skryj się za metalowymi skrzynkami i rozwal go. W korytarzu stoi dwóch żołnierzy a na jego końcu trzeci. Tego ostatniego załatw ze snajperki. Idź dalej aż dotrzesz z powrotem do windy.

Elektrownia

Po krótkim intrze przejdź kilka kroków i otwórz drzwi. Sprzątnij tych, co się za nimi kręcą. Przejdź do pokoju kontrolnego i wduś niebieski przycisk. Otworzą się drzwi naprzeciwko i wpadnie kilku drabów. Skasuj ich i wyczyść korytarz. Wejdź do pomieszczenia sterylizującego i poczekaj aż zza drzwi wpadnie dwóch żołnierzy. Idź prosto i wyczyść teren. Wejdź przez drzwi na wprost i naciśnij niebieski guzik. W ten sposób udusisz ludzi za szybą i otworzysz rzejście dalej - wejdź tam. Nastąpi seria wybuchów i drzwi za Tobą zamkną się. Nie możesz również otworzyć tych przed tobą. Przestrzel szybę i zeskocz na dół. Otwórz drzwi z pancernej szyby i rozwal gościa w kombinezonie, który czai się za rogiem.

Rozwal kilku strażników, którzy się tutaj znajdują. Nie przejmuj się wybuchami, które wstrząsną pomieszczeniem tylko skieruj się w lewo i skorzystaj z apteczki. Idź do windy i załatw gościa, który stoi w środku. Zeskocz na dół i przeczołgaj się aby dostać się na korytarz. W kolejnym pomieszczeniu znajduje się kilku uzbrojonych naukowców - nie pozwól aby za bardzo Cię zranili. Przejdź dalej i załatw dwóch strażników. Idź prosto i odkręć zawór. Wróć trochę i skręć w prawo. Zgarnij kamizelkę i po skrzynkach wskocz do szybu wentylacyjnego. Przyj przed siebie nie przejmując się wybuchami. Zeskocz na dół, zgarnij apteczkę i zastrzel dwóch przeciwników. Przejdź przez drzwi, które zatrzasną się zaraz za Twoimi plecami. Zaczniesz się dusić, ale przybiegnie naukowiec i uwolni Cię. Po chwili pojawią się strażnicy i zaczną strzelać. Wejdź do windy po lewej i naciśnij przycisk aby wjechać na górę. Załatw dwóch naukowców, którzy znajdują się na następnym piętrze i przejdź przez korytarz między dwoma budynkami. Zgarnij kamizelkę i rozpraw się z kolejnymi napastnikami. Kiedy przejdziesz przez drzwi znajdziesz się w silosie z rakietą. Masz 1 minutę aby dotrzeć do przełącznika, który przerywa odliczanie. Załatw dwóch strażników i wjedź windą na górę. Tu skieruj się do złotych drzwi i po usunięciu dwóch strażników przesuń dźwignię. Wyjdź na zewnątrz i załatw jeszcze kilku oponentów. Przejdź przez niebieskie drzwi i zjedź na dół. Rozpraw się jeszcze z pozostałymi przeciwnikami, a zakończysz misję.

Irak

Wyjdź z pomieszczenia i weź: apteczkę, kamizelkę i C4. Wyjdź podwójnymi drzwiami i wejdź po drabinie na dach. Ze snajperki załatw dwóch żołnierzy i przeskocz na kładkę po prawej. Przejdź przez drzwi po lewej i załatw żołnierza, który trzyma zakładnika. Przejdź przez korytarz i skręć w prawo. Zejdź po schodach i ze snajperki zdejmij gościa z czterdziestką czwórką. Wejdź na podwórze - jest tu przeciwnik z wyrzutnią rakiet. Ci goście są naprawdę twardzi - będziesz musiał sporo w nich władować. Jeśli jednak z nim wygrasz będziesz mógł zabrać dużą kamizelkę i jego broń (jeśli wyrzucisz jakieś inne i zrobisz miejsce). Przejdź na kolejne podwórko. Tu spotkasz następnego gościa z wyrzutnią i kilku jego pomocników - walka będzie trudna. Coraz to będą pojawiać się nowi przeciwnicy. Ulotnij się stamtąd małym przejściem pomiędzy skrzynkami, które stoją z lewej. Przejdź przez mały pokoik, omiń schody i przejdź do pomieszczenia ze skrzynkami. Ze snajperki zdejmij żołnierza, który stoi na podwórku i wyjdź stamtąd na zewnątrz. Po chwili pojawi się kilku następnych żołnierzy - rozwal ich i zmykaj przez otwarte drzwi. Otwórz następne i rozwal kilku natrętów za nimi. Za rogiem będzie stało kilku żołnierzy. Puść im rakietę lub wyłuskaj za pomocą snajperki. Tak samo postępuj dalej, ale uważaj ponieważ wrogowie będą czaić się również wyżej. Wejdź do budynku (drzwi są po lewej). W środku rozwal dwóch żołnierzy - jeden wyskoczy na Ciebie, a drugi będzie czaił się na górze. Wejdź tam i idź przed siebie aż zobaczysz scenkę, w której Hank ucieka z miasta. Zabij dwóch strażników, przeskocz przez barierkę i załatw jeszcze dwóch, którzy stoją pod poddaszem. Kiedy to zrobisz drzwi z lewej otworzą się i wysypie się banda złych panów, w tym jeden z wyrzutnią rakiet. Załatw ich (np. wrzucając tam granaty) i wejdź do pomieszczenia po prawej. Wduś przycisk i opuść lokację tym samym przejściem co Hank.

Bunkier

Po krótkiej pogawędce z Hawkiem skieruj się w prawo i przejdź przez drzwi. Znajdziesz tu kamizelkę i apteczkę. Podejdź do panelu i wduś przycisk. Zjedziesz windą - uważaj na żołnierzy, którzy stoją pod Tobą. Skieruj się w lewo. Jeśli musisz to skręć w prawo i zgarnij z pokoju apteczkę. Po lewej jest wielka rura, a obok niej pokrętła - skorzystaj z nich. Eksplozja rozsadzi rurę. Wskocz poniżej i wejdź w tunel pod nią. Przy wyjściu z tunelu będzie stał mały komitet powitalny. W kolejnym pomieszczeniu rozpraw się z czterema przeciwnikami i zejdź na dół. Znajdziesz się pod windą, którą na początku zjeżdżałeś. Po prawej stronie jest wysoka drabina - skorzystaj z niej i na samej górze otwórz drzwi. Przed sobą zobaczysz jednego żołnierza - rzuć w jego stronę granat. Po chwili zjawią się inni i jeśli będziesz miał szczęście to nie wystrzelisz ani jednego pocisku. Dalej zobaczysz wieżyczkę, a przed nią wykop w ziemi. Uzbrój się w snajperkę i wyłuskaj po kolei każdego z przeciwników. Wejdź na wieże i zbierz sprzęt. Przekręć pokrętło tak aby brama uniosła się do końca, po czym

zeskocz z wieży i przebiegnij pod nią. Przeforsuj fortyfikacje jakie ustawili przeciwnicy i na chwilę zatrzymaj się przy ciężarówce. Ta po chwili odjedzie, a Ty pozbądź się nieprzyjaciół i idź dalej. Ze snajperki zdejmij gościa, który stoi na końcu dziedzińca. Kolejny przeciwnik, będzie znajdował się z lewej. Kiedy podejdziesz do zardzewiałych drzwi, te otworzą się i wyjdzie gość z wyrzutnią. Załatw go odpalając w jego stronę rakietę. Przejdź przez drzwi, z których wyszedł, wduś przycisk i wjedź wyżej. Zastaniesz tu, uzbrojony po zęby komitet powitalny - szybko się z nim pożegnaj i zgarnij kamizelkę. Przejdź do drugiego pomieszczenia i zejdź po drabinie. Przeczołgaj się tunelem i zastrzel gościa w korytarzu. Usłysz jak Hank prosi Cię o pomoc w podniesieniu mostu. Rozwal gościa, który zacznie do Ciebie siać z drugiej strony. Wspólnik podniesie most i pojawi się kilku oponentów. Wduś przycisk, który znajdziesz w następnym pomieszczeniu - uaktywnisz wiatraki. Zejdź na dół i przejdź przez most. Wejdź w otwarty szyb wentylacyjny. Dotrzesz nim do pomieszczenia, w którym przed chwilą widziałeś jak zginął robotnik. Nie podchodź do wiatraka, tylko przeskocz na drugą stronę. Idź dalej, aż dotrzesz do Hank'a.

Lotnisko

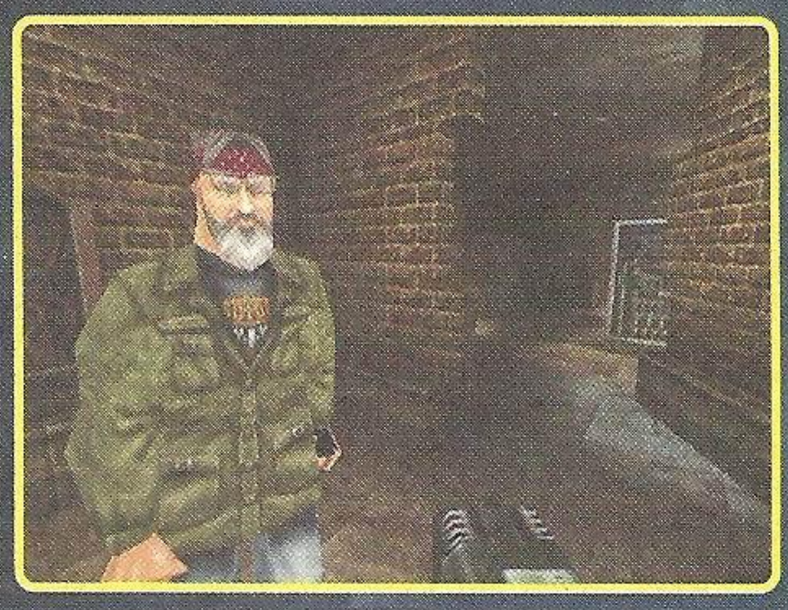
Zbierz sprzęt, który tu znajdziesz i wyjdź. Wyeliminuj żołnierzy, którzy stoją obok ciężarówki i wejdź do magazynu. Wyjdź z niego drugimi drzwiami i poczekaj aż przejedzie czołg. Z dwóch stron będą stali żołnierze - zdejmij ich z karabinu snajperskiego. Kiedy będziesz chciał zejść niżej, z kontenera za Tobą wyskoczy kilku przeciwników. Przejdź przez korytarz i zabij czterech przeciwników. Zeskocz na dół i zgarnij apteczkę i kamizelkę. Wejdź na drabinkę po lewej i wduś przycisk - to uaktywni platformę ze skrzynkami. Wskocz na nią i pojedź do następnego pomieszczenia. Wejdź po drabinie i przejdź przez drzwi. Eliminuj tubylców i przyj przed siebie. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia ogrodzonego siatką - rozwal zabezpieczenie drzwi i dwa razy przesuń dźwignię, która znajduje się w środku. Wejdź do pomieszczenia, które właśnie otworzyłeś. Zabij wrogów i zbierz rzeczy, które leżą po prawej. Wyjdź drzwiami po lewej.
Wyjmij wyrzutnie rakiet i wyjdź na zewnątrz. Będziesz musiał tu pokonać czołg i gościa z rakietnicą. Przejdź koło ognia, a dotrzesz do samolotu. Hank poprosi Cię o kilka minut czasu. Stań przy wejściu do samolotu i broń dostępu do niego. W większe grupki rzucaj granaty, a pojedynczych zdejmuj celnymi strzałami. Kiedy uda Ci się powalić kilkunastu przeciwników, odlecicie razem z Hanki'em.

Księgarnia 2

Zrób to samo co w trzecim poziomie. Pogadaj z Samem i Hankiem. Wybierz broń i ruszaj na akcję.

Magazyny

Wejdź do kontenera i załatw gościa. Przejdź przez niebieskie drzwi i rozwal przeciwników, którzy czają się za siatką. Strzel w butle, które stoją koło metalowej skrzynki - dzięki temu zdobędziesz kamizelkę. Skocz na półkę po prawej, a z niej na tą bliżej drzwi. Z niej przedostań się na drugą stronę siatki. Przejdź przez kolejne niebieskie drzwi na zewnątrz. Załatw wszystkich przeciwników i skręć w prawo. Strzel w czerwone beczki, które stoją koło słupa. Ten złamie się i utoruje Ci dalszą drogę. Wskocz na niego i przejdź na drugą stronę siatki. Uważaj, ponieważ z kontenera, do którego prowadzi drabina wyskocz gangol. Przejdź przez drzwi, które prowadzą do budynku po prawej. Przyj przed siebie eliminując przeciwników. Przejdź przez niebieskie drzwi i załatw czterech przeciwników. Wskocz na skrzynki, z nich na beczki, a później na kontener. Weź stamtąd apteczkę i wyjdź drugimi drzwiami. Rozwal gości z shotgunami i przejdź przez metalowe drzwi. Wyeliminuj przeciwników i wdrap się na górę (jeśli strzelisz w czerwoną beczkę to znajdziesz dodatkową kamizelkę). Zobaczysz scenkę z życia prawdziwego gangola. Sabre ucieknie, ale na otarcie łez zostawi Ci kilku swoich kumpli. Rzuć im granat i zeskocz na dół. Zgarnij ciężki karabin i amunicję. Wyjdź na zewnątrz. Teraz czeka Cię przedarcie się przez magazyn z kontenerami, w których czai się dużo przeciwników. Skręć w lewo i przejdź za kontenerem. Idź prosto i skręć w prawo. W kontenerze, z którego wyskoczył przeciwnik jest kamizelka. Kiedy dojdziesz do gościa, który stoi koło siatki z wysokim napięciem - strzel w niego. Ten spadnie na siatkę i spowoduje zwarcie, dzięki któremu otworzy się brama. Idź dalej i obejrzyj animację.



Tunel

Wejdź do rury. Kiedy z niej wyjdziesz, usłyszysz głos Sabre'a. Skręć w prawo i przyj przed siebie eliminując przeciwników. Wejdź do budynku i zmierz się z kilkoma gangolami. Zgarnij apteczkę i idź dalej. Zejdź na tory i przejdź przez drzwi po lewej. Tutaj rozpraw się jeszcze z kilkoma przeciwnikami. Kiedy dotrzesz do uszkodzonych rur na ich końcu będzie stał przeciwnik - zdejmij go ze snajperki. W miejscu, w którym zobaczysz przejeżdżający pociąg nie wchodź na tory! Są po wysokim napięciem. Zamiast tego, wybij się i przeskocz na drugą stronę. Załatw trzech przeciwników w małym pokoiku i wejdź do następnego. Uważaj, ponieważ w twoim kierunku zostanie rzucony granat - cofnij się i poczekaj chwilę. Teraz wpadnij tam i zrób rzeź. Wskocz do szybu wentylacyjnego i z pomieszczenia, do którego dotrzesz, zgarnij apteczkę i amunicję. Wróć drugim szybem tam skąd przybyłeś. Zejdź na dół i idź do miejsca gdzie dalszą drogę będzie blokowała rura. Wejdź w wyrwę w ścianie i zeskocz niżej. Wyeliminuj trzech przeciwników, którzy znajdują się na stacji metra. Zbierz granaty i wejdź w kolejną wyrwę. Znajdziesz się na kolejnej stacji. Wybij wszystkich, którzy się tutaj pojawią.

Nowy Jork

Dwóch przeciwników będzie czaiło się za kasą, a drugi na schodach. Nie strzelaj do ludzi ze Swat'u, bo zakończysz misję. Przejdź za kasę i zbierz amunicję. Przejdź przez korytarz i wejdź po schodach. Przyj korytarzem przed siebie ratując zakładników i zabijając złych panów. W końcu dotrzesz do schodów - skorzystaj z nich i zejdź na sam dół. Pomóż panom ze Swat'u i zabierz kamizelkę (w ciemnym pomieszczeniu znajdziesz pociski). Wracaj na wyższe piętro. Przestrzel szybę i wyskocz na zewnątrz. Wejdź wyżej i przeskocz na drugi budynek. Przejdź przez drzwi. Zapadnie się podłoga, więc wykorzystaj to i zabij przeciwnika. Przejdź przez czerwone drzwi i załatw gości, którzy się za nimi znajdują. Za kolejnymi wrotami spotkasz gościa w kamizelce. Wejdź do szybu windy i załatw dwóch przeciwników, którzy stoją wyżej. Wejdź na drabinę i szybko przejdź na poziomy kawałek ściany. Załatw kolejnych wrogów i wyjdź z szybu. Przejdź przez drzwi i załatw czterech gości (dwóch będzie kryło się za ścianą po lewej). Po eksterminacji w kolejnym pomieszczeniu (kilku gości będzie stało na dachu) przejdź po desce wyżej. John utnie sobie pogawędkę z Sabre.

Sudan

Zdejmij trzech pierwszych oponentów i wejdź do pomieszczenia. Przejdź przez nie jak kombajn zbierając żniwa w postaci trupów i sprzętu. Kiedy usłyszysz jak Hank mówi, abyś na siebie uważał obróć się i zdejmij gościa, który wyskoczy na Ciebie. Zbierz apteczkę. Kiedy będziesz wychodził uważaj na górę. Znajdziesz się na zewnątrz. Za drzwiami znajduje się wróg i apteczka. Przejdź za pociąg i zabij żołnierzy, którzy się tam znajdują. Strzel w czerwone beczki, które stoją koło budynku - znajdziesz tam apteczkę i kamizelkę. Obejdź budynek - dojdziesz do kolejnego pociągu. Spotkasz tu gościa z miotaczem ognia - zdejmij go i zabierz jego spluwę. Omiń wejście do budynku i skręć w lewo. Zgarnij sprzęt jaki tu znajdziesz i wejdź do budynku. Wyczyść teren zarówno z przeciwników, jak i amunicji. Przejdź po kładce do następnego budynku.
Zejdź na dół. Najpierw rozwal wrogów, którzy stoją przed Tobą, a potem skręć w prawo i dwukrotnie wduś przycisk na panelu. Tym sposobem utorujesz sobie dalszą drogę. Wróć na dół i zanim zeskoczysz niżej skręć w prawo. Zabij żołnierza i zgarnij gogle termowizyjne. Zabij kilku wrogów i skręć w korytarz z drewnianymi ścianami (ten ze zwykłymi zaprowadzi się z powrotem na górę). Teraz jest jedyna słuszna droga. Idź przed siebie i eliminuj wrogów. W końcu znajdziesz się na kładce. Za drzwiami na jej końcu kryję się dwóch żołnierzy. Wyjmij snajperkę i zdejmij dwóch przeciwników, którzy stoją na podwórzu. Kiedy na nie zejdziesz z budynku po prawej wyskoczy dwóch kolejnych. Załatw ich i wczołgaj się po podłogę - znajdziesz tam apteczkę i C4. Przejdź w prawo, a wyskoczy żołnierz i gość z miotaczem ognia - załatw ich. Usłyszysz Hank'a - stoi na dachu. Wejdź tam po drabinie, która znajduje się za metalowymi skrzynkami. Znajdź otwarte okno.

Rzeźnia

Zgarnij sprzęt z pomieszczenia, z którego startujesz i zejdź na dół. Przed wyjściem na podwórze zdejmij dwóch gości, którzy siedzą wyżej. Z prawej, wyskoczy trzech żołnierzy - rzuć im coś mocniejszego. Kiedy wejdziesz na schody, za twoimi plecami znajdziesz się kilku przeciwników. Zrób obrót i skasuj ich shotgunem. Idź dalej. Na końcu kładki spotkasz gościa z miotaczem - celuj ze snajperki w głowę. Z prawej za skrzynkami schował się jeszcze jeden przeciwnik. Możesz spokojnie zeskoczyć po apteczkę, która znajduje się na skrzynce poniżej. Przejdź przez dwa małe pomieszczenia i na podwórzu rozpraw się z czterema złymi panami. Rozwal okno i przejdź przez drzwi z prawej.
Ze snajperki zdejmij gościa przed Tobą. Rozpraw się z rzeźnikami po lewej. Skręć w prawo i zabij żołnierza, który stoi w pokoiku. Rozwal skrzynki, pozbieraj sprzęt i wyjdź drugimi drzwiami. Skorzystaj z przełącznika, który uruchomi pas transmisyjny i wróć tam gdzie walczyłeś z rzeźnikami. Przejdź przez drzwi i zeskocz na dół. Kiedy będziesz przechodził przez zielone drzwi usłyszysz Hank'a. W pomieszczeniu z szybą wduś dziwny guzik przyczepiony do pionowej rury. Przejdź przez mały tunel i wejdź po drabinie. Rozpraw się z wszystkimi i wejdź do chłodni - znajdziesz tu dwie apteczki i kamizelkę. Przejdź do pomieszczenia naprzeciwko i przejdź przez drzwi po prawej. Wskocz do wielkiej rury.

Fabryka

Przejdź przez wyłom w ścianie. Załatw przeciwników i przejdź przez mały tunel. W połowie drogi spotkasz Hank'a, po rozmowie idź dalej. Wskocz do szybu wentylacyjnego. Na jego końcu czeka dość spory komitet powitalny. Przejdź przez podwójne drzwi i przyj przed siebie aż dotrzesz do taśmociągu. Wskocz na niego, a dostaniesz się do kolejnego pomieszczenia gdzie spotkasz Hank'a, więc zluzuj spust. Strzel w beczki po prawej - to rozwali kraty. Wskocz na beczki, które po chwili powinny podjechać na swoje miejsce. Z beczek przeskocz na drugą stronę i przejdź przez podwójne drzwi. Hank wskoczy do szybu wentylacyjnego, a Ty będziesz musiał obrać inną drogę. Przejdź przez korytarz i zejdź piętro niżej. Uważaj na gościa z miotaczem. Kiedy go pokonasz popchnij wózek. Pójdź tam gdzie pojechał i rozwal dwóch żołnierzy. Idź dalej i na końcu korytarza zeskocz niżej.
Przejdź przez korytarz i wejdź na górę. Kieruj się wzdłuż torów. W pewnym momencie w twoją stronę zacznie jechać wagonik. Spróbuj uskoczyć na półkę po lewej. Jeśli jednak nie uda Ci się, to wróć tu tą samą drogą. Wskocz na skrzynkę, a z niej za ścianę.
Wejdź do windy, która zabierze Cię na górę. Załatw dwóch gości, którzy tu na Ciebie czekają. Wyczyść korytarz za Twoimi plecami i wróć, aby przejść tym po prawej. Uważaj, na schodach będzie stał gość z wyrzutnią rakiet. Wychyl się za róg, uzbrój w snajperkę i zdejmij go celnymi strzałami w głowę. Na końcu korytarza jest drabinka, która prowadzi do pomieszczenia z dwiema dźwigniami. Przesuń je obie, a wybuch rozsadzi drzwi po prawej. Przejdź przez nie, omiń drabinę i wejdź do pokoju z przyciskiem. Użyj go i wejdź na drabinę. Przeskocz przez otwór w ścianie i wróć do pomieszczenia, gdzie walczyłeś z gościem z wyrzutnią. Wskocz na przewróconą rurę i wejdź do szybu. Wyjdziesz w zniszczonej windzie. Wskocz na górę i przejdź przez korytarz eliminując przeciwników. Wyjmij snajperkę i jednym celnym strzałem zdejmij gościa, który stoi na końcu dłuższego pomieszczenia. Dzięki temu unikniesz ciężkiej walki. Przejdź przez drzwi i obejrzyj dłuższą animację.

Księgarnia 3

To samo co zwykle, tylko zaczynasz w innym miejscu. Pogadaj z Samem, przeczytaj maila, wybierz broń i ruszaj na akcję.

Tokio

Skręć w prawo i zejdź po schodach. Zabij dwóch oponentów i wejdź do chłodni. Rozwal gościa, który tu stoi i wyjdź. Zaraz obok wejścia jest drabina. Musisz do niej doskoczyć. Na górze wejdź do szybu wentylacyjnego. Wyjmij jakąś mocną giwerę, ponieważ za chwilę

spadniesz do pokoju pełnego gangsterów.
Szybko wycofaj się do korytarza za Tobą i czekaj aż sami przyjdą do Ciebie. Rozwal tego za barem i idź do czerwonego korytarza. Zza drzwi wypadną kolejni przeciwnicy. Idź ulicą aż usłyszysz głos yakuzy. Odkręć się, ponieważ za Tobą pojawi się wróg. Załatw wszystkich w okolicy i ze śmietników weź apteczkę i gaz do miotacza ognia. W ciężarówce będzie przeciwnik - użyj snajperki. Podejdź do samochodu, ale uważaj: zza drzwi po lewej wyskoczy Yakuza, a na dachu ciężarówki pojawi się drugi przestępca. Przejdź przez drzwi i załatw gościa z prawej. Skieruj się w lewo i wyczyść z przestępców mały pokoik. Wejdź tam, zbierz kamizelkę i wduś przycisk, który otwiera kraty, tam gdzie przed chwilą byłeś. Jeśli chcesz możesz obejrzeć co pokazują kamery rozmieszczone po budynku. Idź do garażu i zabij przestępcę, który stoi obok samochodu. W korytarzu spotkasz jeszcze kilku następnych. Windy nie będą działać, więc zejdź korytarzem na sam dół. Wejdź w drzwi z literką P2 i porozbijaj skrzynki, które znajdziesz w środku. Jest tu dużo amunicji i kamizelka. Idź na koniec korytarza i wejdź do pomieszczenia z generatorami prądu. Załatw gościa, który stoi po lewej i wduś przycisk. Kiedy będziesz wracał korytarzem, zza drzwi po prawej wyskocz gangol. Wejdź do pokoju i wskocz do szybu wentylacyjnego. Wejdź po drabinie, rozwal kratkę i właź do kolejnego szybu. Kiedy już z niego wyjdziesz zabij Yakuzę, który trzyma na muszce cywila. Przy wejściu na korytarz będzie więcej przestępców - rzuć tam kilka granatów. Uzbrój się w coś ciężkiego, ponieważ droga na drugie piętro będzie bardzo mocno obstawiona przez gangoli. Wduś przycisk windy i wskocz do niej.

Komputer

Skieruj się w lewo i wyczyść toalety. W jednej z nich znajdziesz cywila - poda Ci kod do złotych drzwi. Idź, otwórz je i rozwal gości, którzy będą kryli się za przewróconym stołem. Przeskocz stół i wejdź do pomieszczenia po lewej - zbierz granaty i gogle. Idź dalej i panelem otwórz ostatnie drzwi. Omiń drzwi po lewej, rzuć na korytarz granat i podejdź do wejścia do pokoju ze zgaszonym światłem. Na jego końcu stoi gość z dość mocną giwerą. Załóż gogle, weź snajperkę i zdejmij go jednym strzałem. Weź jego broń. I przejdź przez pojedyncze drzwi (te najbliżej twojej ofiary). Załatw trzech gości i wyskocz przez okno. Wejdź na gzyms i skieruj się w prawo (od strony okna). Rozwal dwóch terrorystów i pogadaj z zakładnikami. Zgarnij kamizelkę i wyjdź drzwiami do pokoju, w którym zabiłeś gościa prototypową bronią. Spotkasz tam kilku ninja. Przejdź przez drzwi na wprost i po egzekucji wdrap się wyżej. Panelem otwórz metalowe drzwi. W korytarzu rozwal dwóch Yakuza, a dalej gościa, który trzyma na muszce cywila. Wejdź na mostek otaczający oszklony pokój. Wejdź do środka i po trupach przejdź dalej. Wejdź do kolejnego oszklonego pokoju i podejdź do komputera. Wyjdź na zewnątrz i przejdź przez drzwi po lewej. Zastrzel dwóch gości i rozwal kratkę od szybu wentylacyjnego. Wskocz tam i przeczołgaj się, a wyjdziesz koło pierwszego oszklonego pomieszczenia. Zobaczysz krótką scenkę z Dekkerem. Wyjdź przez drzwi po prawej. Rozwal wszystkich ninja w okolicy i zejdź po schodach. Przed samą windą będzie stało trzech przeciwników - rzuć im granat oślepiający i spokojnie wykończ. Wejdź do windy i wduś przycisk.

Dom publiczny

Winda po chwili zatrzyma się a na jej dach wskoczy ninja - załatw go i wdrap się na drabinę. Na górze załatw wszystkich ninja. Nie rób niczego na hurra, ponieważ ci goście nie żartują. Rozwal tych, którzy pojawili się za oknami i najlepiej pozostań tu gdzie jesteś, tzn. przesuń się trochę w prawo. Po twojej lewej będzie latał śmigłowiec i strzelał do Ciebie. Nie przejmuj się tym, tylko jak najszybciej zdejmij go za pomocą snajperki. Kiedy uda się Ci to, misja zostanie zakończona.

Irak

Przejdź pod mostem i załatw żołnierza, który stoi na kładce po lewej. Wejdź na most i przejdź po nim. Uważaj: za Tobą otworzą się drzwi wyskocz trzech gości, w tym jeden z wyrzutnią rakiet - rzuć im granaty. Drzwi za Tobą eksplodują - przejdź przez nie i ze snajperki załatw gościa, który stoi na podwórzu. Zaraz zbiegnie się tu kilku jego towarzyszy, ale Ty najpierw obróć się, ponieważ za Tobą pojawi się dwóch żołnierzy. Ze skrzynki weź kamizelkę i skręć w prawo. Jak burza przejdź przez pierwsze pomieszczenie. W kolejnym zbierz cały sprzęt i przestrzel deskę na drzwiach. Wyjdź na zewnątrz i załatw dwóch gości z prawej. Wejdź do kontenera, zgarnij sprzęt i po skrzynkach wejdź na górę. Przeskocz na dach i strzel w okno po lewej. Po skrzynkach przeskocz do drugiego okna. Ze snajperki zdejmij dwóch gości, którzy wyjdą z bramy. Przejdź przez korytarz. Przedrzyj się przez dwa kolejne podwórza. Na trzecim zatrzymaj się i ze snajperki załatw dwóch gości po lewej. Przejdź się po okolicy i wykończ przeciwnika z wyrzutnią rakiet. Skręć w prawo i ciągle przyj przed siebie eksterminując przeciwników. W końcu dotrzesz do miejsca, gdzie z prawej wyskoczy dwóch żołnierzy. Po tym jak ich wykończysz, wskocz tam i skorzystaj z drzwi. Po przejściu przez korytarz będziesz musiał stoczyć walkę z kilkoma przeciwnikami, w tym z jednym z wyrzutnią. Zejdź na podwórko, sprawdź kontener i skieruj się w prawo. W rogu lokacji stoją skrzynki - rozwal je i wskocz na dach. Z niego przeskocz na drugi budynek i przejdź przez drzwi. Na kolejnym dachu podejdź do świetlika i strzel w drugim trybie z miotacza ognia. Beczki w środku powinny eksplodować i utorować Ci dalszą drogę. Zejdź po drabinie i rozpraw się z pozostałymi przy życiu. Znajdziesz tu dużo potrzebnego sprzętu. Wejdź na podwórko. Zastrzel gościa po lewej, potem tych przed Tobą. Na końcu, gościa z wyrzutnią, który stoi na skrzynkach po prawej. Przejdź przez drzwi na wprost.

Twierdza

Przyj przed siebie eliminując kolejnych wrogów. Kiedy dojdziesz do drzwi z siatki, których nie możesz otworzyć, wskocz na skrzynki po lewej. Rozwal siatkę i zeskocz do garażu. Otwórz drzwi i ze snajperki zdejmij dwóch żołnierzy w bunkrze i jednego na wieży. Skręć w lewo, wskocz na skrzynkę i weź kamizelkę. Wejdź na wieżę i wduś przycisk. Przejdź przez otwarte drzwi i wejdź po drabinie. Załatw czterech gości i przejdź na podwórze. Spotkasz tu żołnierzy, którzy będą stali w rogach lokacji - możesz ich spokojnie zdejmować ze snajperki. Rozejrzyj się - znajdziesz tu dużo przydatnego sprzętu. Zniszcz działko czołgu, a eksplozja utoruje Ci dalszą drogę. Przyj przed siebie aż dotrzesz do wnętrza budynku. W pierwszym pomieszczeniu wejdź na drabinkę i wduś przycisk. Strzel w beczki, które wyjadą zza siatki. Jedna z nich spadnie na podłogę i zrobi w niej dziurę - wskocz tam i zabij oponenta. Zejdź po schodach, przejdź przez korytarz i wdrap się wyżej. Zbierz sprzęt, rozpraw się z przeciwnikami i wyjdź drzwiami po prawej. W pomieszczeniu z trzema drzwiami wyjdź tymi po prawej. Przejdź przez korytarz, aż do pokoju z przewróconym stołem. Za nim kryje się jeden żołnierz (polecam sanjperkę), a po lewej kolejni dwaj. W bibliotece spotkasz trzech przeciwników. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Skręć w prawo i wyjdź. Wejdź na górę przy okazji rozwalając dwóch wrogów i obejrzyj animację.

Rafineria

Skręć w prawo. Zdejmij dwóch snajperów, którzy stoją na górze. Skręć w lewo i stań przy wyjściu na podwórze. Zdejmij gościa z miotaczem ognia i jego kumpla. Przejdź się po okolicy. Po lewej od wyjścia stoi snajper, a za zakrętem gość z wyrzutnią rakiet. Wejdź na podwyższenie, które znajduje się na środku lokacji i użyj pokrętła - cysterny eksplodują. Idź tam gdzie załatwiłeś gościa z rakietnicą i wejdź do budynku. Skręć w lewo i użyj komputera, który tu stoi - tym samym włączysz windę. Wsiądź do niej, ale uważaj, ponieważ jak wjedziesz na piętro, spotkasz bardzo niemiły komitet powitalny. Przejdź po kładce i wejdź w drzwi na wprost. Skorzystaj z drugiego pokrętła i wyjdź stamtąd.

Zamek

Przejdź przez korytarz i wejdź po schodach. Dalszą drogę będzie blokować brama z metalowych rur. Strzel w przycisk obok komputera, a ta otworzy się. Dotrzesz do kanału zalanego wodą - będzie tu trzech przeciwników w kamizelkach kuloodpornych. Skręć w prawo i przejdź przez drzwi.
W tej lokacji rozpraw się z przeciwnikami i wejdź w mały tunel, który kryje się za czerwoną kratką. Przejdź przez dziurę w ścianie i uważaj na przeciwnika, który wybiegnie z naprzeciwka. Otwórz bramę po prawej i idź dalej. Przy wyjściu z następnej lokacji będzie stało dwóch gości - jeden z wyrzutnią rakiet, a drugi z mocną giwerą. Uważaj: nosi metalowy pancerz i będziesz musiał władować w niego górę ołowiu zanim padnie. Ale warto, ponieważ zdobędziesz rakietnicę i pancerz. Na końcu korytarza, do którego wejdziesz stoi kolejny gość z wyrzutnią - puść mu rakietę i będzie po nim. W kolejnym pomieszczeniu załatw dwóch żołnierzy i wejdź do rury. Zwróć uwagę na jej prawą stronę, a zobaczysz dziurę - strzel w nią i wyjdź. Wejdź po drabinie i rozwal skrzynki, które stoją po lewej. Wejdź do rury i skręć w prawo. Przejdź balkon i mały pokoik. Wejdź po drabinie, otwórz drzwi i skieruj się w prawo. Znajdziesz się na dziedzińcu. Zdejmij snajperów, którzy czają się na górze. Obróć się i załatw tego na Tobą. Przejdź dalej, a spotkasz dwóch gości z wyrzutniami. Przejdź obok drewnianych drzwi i skieruj się na lewo - znajdziesz małe przejście. Wdrap się na schody i rozwal strażnika. Przekręć do końca koło, aby otworzyć bramę przed Tobą. Zeskocz i przebiegnij pod nią. Znajdziesz się na dużym podwórzu razem z kilkoma mocnymi przeciwnikami. Wejdź do budynku po lewej i skorzystaj z drabiny. Uważaj na górze czai się dwóch gości z ciężkim sprzętem. Wduś przycisk, zejdź z powrotem i wejdź do windy.

Zamek 2

Zbierz cały sprzęt jaki znajdziesz w pierwszym pomieszczeniu. Idź przed siebie i wejdź po schodach. Po tym jak usłyszysz rozmowę przesuń dźwignię, aby dostać się do kolejnego pokoju. Po walce wyjdź na korytarz. Spotkasz tu gościa z karabinem pulsacyjnym - szybko go załatw i przejdź przez lasery. To uruchomi automatyczne działko na suficie. Na dole schodów będzie stało trzech gości i mocnymi giwerami - załatw ich jakąś mocniejszą bronią. W pokoju z zielonymi ścianami odsunie się jedna ze ścian i uruchomi się automatyczny karabin. W następnym pokoju spotkasz dwóch przeciwników - pokonaj ich, wdrap się na górę i przejdź przez drzwi. W pomieszczeniu za nimi będzie kilku świetnie uzbrojonych żołnierzy, więc strzelaj z czegoś mocniejszego. W korytarzu szybko wykończ przeciwnika, który wyskoczy z lewej i rozwal działko. Zbierz to co znajdziesz w dwóch pomieszczeniach, przejdź przez kuchnię i wejdź do biblioteki. Tu usłyszysz rozmowę dwóch strażników. Przejdź przez drzwi po prawej. Uważaj - tu każdy strażnik chodzi z karabinem pulsacyjnym. Przejdź przez podwójne drzwi po lewej stronie korytarza. Wejdź do pomieszczenia na górze, a zobaczysz animację, w której jeden ze strażników przechodzi przez ukryte przejście. Otwórz okno i wejdź do środka. Jeśli chcesz to wejdź do toalety i załatw terrorystę, który siedzi w środku. Podejdź do lustra i „użyj" je - znajdziesz się w ukrytym pomieszczeniu. Wduś niebieski przycisk i po trupach wracaj na korytarz. Przejdź przez drzwi, nad którymi świeci zielona żarówka. Po tym jak załatwisz dwóch terrorystów podejdź do szafy, która stoi najbliżej schodów (różni się od standardowych szaf z książkami) i odsuń ją. Przejdź ukrytym korytarzem i w pokoju na jego końcu załatw trzech przeciwników. Tu również znajdziesz ruchomą szafę, a za nią dużo przydatnego sprzętu - zgarnij go i wyjdź. Skieruj się w prawo i wejdź do windy.

Zamek 3

W korytarzu zniszcz działko i przejdź przez jedyne otwarte drzwi. Załatw wszystkich przeciwników i wejdź na górę. Skacząc po skrzynkach dostań się na drugą stronę. Wskocz na metalową belkę, a potem na ramie dźwigu. Przejdź po nim, rozwal kratkę po prawej i wejdź do szybu. Załatw gości, których spotkasz na jego końcu i wyjdź z pokoju. Znajdziesz się w tym samym korytarzu, w którym byłeś wcześniej. Przejdź przez drzwi po lewej i omijając lasery przyj przed siebie. Wejdź po schodach i rozwal wszystkich w tej lokacji. Aby otworzyć drzwi naciśnij dwa guziki, które znajdują się w naprzeciwległych pokojach. Otwórz drugie drzwi, a znajdziesz się w silosie rakietowym. Przejdź przez pancerne drzwi i rozwal wszystkich w korytarzu. To samo zrób w pomieszczeniu, do którego zaraz trafisz. Rozwal niebieską szafę i przejdź przez drzwi po lewej. Wyeliminuj zagrożenie, wejdź do pokoju po lewej i rozwal kolejną niebieską szafę. W kolejnym pomieszczeniu załatw wszystkich - zejdź na dół i rozwal ostatnią szafę. To wyłączy odliczanie. Wyeliminuj resztę wrogów i wyjdź stąd.
W korytarzu załatw jednego gościa z rakietami i przejdź do pomieszczenia. Tu spotkasz dwóch takich panów i kilku ich pomocników. Jeśli drzwi będą zamknięte, to otwórz je przełącznikiem na środku pomieszczenia. Na korytarzu skręć w prawo. Po trupach przejdź przez silos i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Wjedź windą na górę i przejdź po kładce. Wduś przycisk, który otworzy pancerne drzwi. Z góry zabij wrogów, którzy się tu pojawią. Zjedź na dół i wykończ przeciwników, którzy stoją w korytarzu. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do strzelnicy. Uważaj bo po drugiej stronie będzie stało kilku przeciwników. Wejdź na ostatni korytarz i załatw dwóch gości. Wejdź do windy.

Baza

Przejdź przez korytarz i wejdź do pomieszczenia z łodzią podwodną. Teraz będziesz musiał pokonać kilkunastu przeciwników. Biegaj dookoła i rzucaj w nich granatami, strzelaj z wyrzutni lub czegoś mocnego. Nie musisz martwić się o amunicję, kamizelki czy apteczki, ponieważ jest tu tego po dostatkiem. Pamiętaj aby nie wpaść do wody, bo już z niej nie wyjdziesz. Kiedy już wszystkich wykończysz, wyjdzie sam Dekker. Cały czas ruszaj się na boki, aby uniknąć poważnego zranienia. Jego broń strzela rakietami w linii prostej i potrzebuje dłuższej chwili aby się naładować. Strzelaj do niego z najmocniejszych broni. Kiedy już dostatecznie go uszkodzisz, zacznie biec na początek łodzi podwodnej. Pobiegnij za nim i wejdź na łódź. Wystrzel w niego jeszcze trochę amunicji i powinien paść martwy.
Gratulacje, teraz spokojnie możesz jechać na wakacje... do Ameryki Południowej.

Skies of Arcadia

txt: o. g.

Przepiękny świat, wspaniała historia, cudowny klimat. SKIES OF ARCADIA posiada to wszystko.

Początek

Po ataku na statek stoczysz pierwszą walkę - łatwizna. Po tym jak pokonasz żołnierzy, których nasłał na Ciebie Alfonso, wbiegnij na górę i goń go. Zamknie się za sobą drzwi, więc skorzystaj z tych po prawej i zejdź po drabinie. Po animacji stoczysz walkę z pierwszym bossem: Antonio.
Żółty. Musisz tylko uważać na jego Thunder of Fury. Staraj się jak najwięcej uderzać Cutlass Fury, a walka nie powinna potrwać zbyt długo.
Po walce nastąpi animacja. Kiedy Fina wyjawi Ci swoje imię, odpowiedz, że jest wspaniałe. Pójdź na mostek i zacznij sterować statkiem. Musisz dolecieć do swojej wyspy. Wystarczy, że będziesz trzymał kurs na południe i na pewno tam dotrzesz. Pierwsza wyspa, obok której przelecisz kryje skarb. Za jego odkrycie możesz zgarnąć kasę w najbliższym mieście. W porcie zawoła was Dyne, więc idź na górę. Po drodze możesz wstąpić do sklepu i kupić kilka rzeczy. Kiedy Dyne zacznie wypytywać Finę pozostań cicho. Po rozmowie obszukaj szafę z książkami, a znajdziesz ukryte pieniądze. Przejdź po kładce i wyjdź na zewnątrz. Sprawdź okolicę. A dokładniej ogródek, kamienny kwadrat koło domu Vyse'a i skałę na końcu bardzo długiej drabiny. Porozmawiaj z dziećmi, które bawią się tutaj. Kiedy chłopczyk zapyta Cię: czy będzie dobrym żeglarzem - odpowiedz, że tak. Jeśli chcesz, możesz zagrać z dziećmi w chowanego. Wejdź do domu Vyse'a, pogadaj z wszystkimi i wyjdź na zewnątrz. Wejdź na tę bardzo długą drabinę, aby podziwiać zachód Słońca.

Świątynia

Rano pogadaj z Dyne'm, a da Ci fioletowy kamień. Zagadaj mamę Vyse'a, a dostaniesz dwa kryształy. Wyjdź z domu i skieruj się w prawo, aby wejść na statek. Poleć na północ do wyspy, na której stoi świątynia. Już na wyspie wejdź do środka budynku. Kiedy padnie pytanie, wybierz drugą odpowiedź. Biegnij na samą górę. Skorzystaj z kryształu, który tam jest i wracaj na dół. Zwróć uwagę, że jak będziesz mijał okręgi - te będą się „zapalały". Wybiegnij na zewnątrz i idź przed siebie po kładce. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Idź w prawo zapalając wszystkie „pochodnie". Wyjdź innymi drzwiami. Zejdź po drabinie. W końcu dotrzesz do drzwi, obok których znajduje się save point - skorzystaj z niego i wejdź do środka, a spotkasz bossa: Golem.

Spirit Point

Ataki oparte na Spirit Point wymagają różnej ilości tych punktów. Cała twoja drużyna posiada wspólny bar Spirit Point. Jeśli jedna osoba wykorzysta go w całości, to nie zostanie dla innych. W zależności od twojego stopnia doświadczenia walkę zaczynasz z określoną liczbą SP i posiadasz maksymalną liczbę jaką możesz uzyskać. Co rundę zwiększa się liczba twoich SP. Przy wyborze akcji możesz wykonać Focus, co pozwala szybciej zwiększyć ilość SP. Dzięki tym punktom możesz wykonywać najsilniejsze ataki w grze, więc staraj się jak najszybciej zwiększyć ich ilość. Nowych Spirit Moves możesz nauczyć się, kiedy zdobędziesz Moonberries. Można je znaleźć w skrzyniach lub uzyskać po walkach.
Kiedy doprowadzisz SP do maksymalnej wartości możesz wyprowadzić jeden ruch całą drużyną. Może to być silne combo lub słabsze combo połączone z uzdrowieniem.

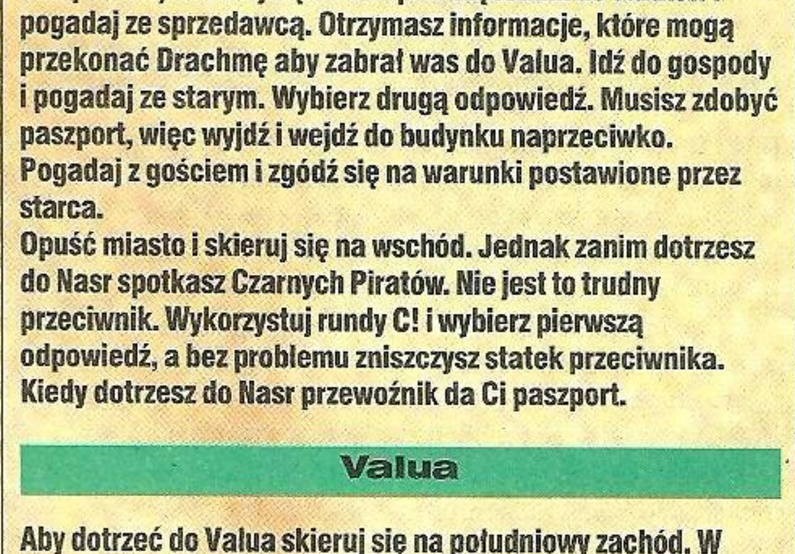
Srebrny. W pierwszej rundzie wykonuje Target Search, który nie wyrządza Ci żadnej krzywdy. W następnej strzela z działa - jest to potężny atak, który zabiera Ci ponad 300 HP, więc uważaj na niego. Jak najczęściej wykonuj Cutlass Fury.

Wyspa żeglarzy

Wróć na swoją wyspę. Wejdź do podziemia. Brama do niego znajduje się za domem, który stoi obok ogrodu. Idź do pokoju Dyna. Pogadaj z mamą. Kiedy Aika spyta: co robić dalej - daj pierwszą odpowiedź. Następnego dnia kup trochę sprzętu i idź do statku. Pogadaj z dzieciakami i bądź dobrej myśli.
Wskocz na statek i leć na północny wschód, omiń Shrine Island i skieruj się w stronę dużej góry. Zaatakuje was olbrzymi waleń. Wybierz drugą odpowiedź i obejrzyj animację.
Znajdziecie się na statku Drachmy. Stary rozkaże Ci przynieść dwie skrzynki. Zejdź niżej, podejdź do brązowych skrzynek i zanieś je na górę. Przejmij stery, przeleć przez tunel w górze i wyląduj na wyspie z latarnią (Sailor's Island).
Pójdź do latarni, wejdź na górę i weź list, który jest przyczepiony do czerwonego balonika. Idź do sklepu z bronią, kup sprzęt i dogadaj się z Pintą (to ten mały chłopaczek). Skieruj się do sklepu z częściami do statków i pogadaj ze sprzedawcą. Otrzymasz informacje, które mogą przekonać Drachmę aby zabrał was do Valua. Idź do gospody i pogadaj ze starym. Wybierz drugą odpowiedź. Musisz zdobyć paszport, więc wyjdź i wejdź do budynku naprzeciwko. Pogadaj z gościem i zgódź się na warunki postawione przez starca.
Opuść miasto i skieruj się na wschód. Jednak zanim dotrzesz do Nasr spotkasz Czarnych Piratów. Nie jest to trudny przeciwnik. Wykorzystuj rundy C! i wybierz pierwszą odpowiedź, a bez problemu zniszczysz statek przeciwnika. Kiedy dotrzesz do Nasr przewoźnik da Ci paszport.

Valua

Aby dotrzeć do Valua skieruj się na południowy zachód. W końcu wylądujesz w ubogiej dzielnicy miasta. Idź do sklepu z bronią i kup kilka rzeczy. Idź przed siebie, a spotkasz Marco. Pogadaj i z nim i przejdź dalej. Wejdź do windy i zjedź na dół. Idź przed siebie i zejdź po drabinie. Znajdź kolejną (tym razem o wiele dłuższą) drabinę i skorzystaj z niej. Przejdź między beczkami, potem przez tunel i drzwi. Wejdź na pierwsze piętro, a znajdziesz Moonberry. Idź do gospody i weź nocleg. Pojawi się Drachma i powie wam, że jutro nastąpi egzekucja Dyna i jego towarzyszy. Wybierz drugą odpowiedź. Dostrzeżecie szpiega - goń go. Wystarczy, że będziesz podbiegał do żółtych



strzałek, a Vyse sam będzie skakał po dachach.
Pogadaj z Marco, a dowiesz się jak można dotrzeć do Koloseum. Rano pójdź do wejścia do kanałów.

Koloseum

Idź cały czas przed siebie, jednocześnie sprawdzając dwie odnogi korytarza. W końcu dotrzesz do save pointa i bossa: Bleigock.
Zielony. Ma dwa silne ataki, które ranią wszystkich w drużynie. Poisonous Bile może również zatruć - to spowoduje, że w każdej rundzie będziecie otrzymywać obrażenia. Często używaj Cutlass Fury i Tackle. Po walce ulecz się, wróć i zasejwuj, ponieważ zaraz stoczysz ciężką walkę z kolejnym bossem: Executioner.
Żółty. Ma dwóch pomocników, którzy będą go uzdrawiać i zwiększać moc jego ataków. Radzę w pierwszej kolejności zabić właśnie ich. Sam egzekutor ma bardzo silny atak - Tackle, który zadaje jednemu z twoich ludzi obrażenia na ponad 1000 HP. Najlepszy twój atak to Tackle Drachmy - staraj się jak najczęściej go używać.

Pociąg

Idź przed siebie (save) i pogadaj z Marco. Idź dalej i podejdź do Dyne. Wybierz pierwszą odpowiedź i biegnij dalej korytarzem. Kiedy dotrzesz do wyższego miasta, cały czas biegnij na górę. W końcu wylądujesz na dachu pociągu - biegnij na jego początek. W pewnym momencie do akcji włączy się Galcian - nie zbliżaj się do niego. Kiedy dotrzesz na sam początek pociągu stoczysz walkę z kolejnym bossem: Strażnicy.
Żółty. Bez rewelacji: ciągle ładuj SP i uderzaj potężnymi atakami.
Kiedy już uratujecie Fine, wybierz pierwszą odpowiedź (spójrz na minę Finy). Dostaniecie się na statek i rozpocznie się walka powietrzna. Ładuj SP, i jak najszybciej skorzystaj ze specjalnego działa - harpoon cannon, a przeciwnik padnie po jednym strzale.

Dom

Fina poprosi Cię o pomoc - zgódź się, a przedstawi Ci swojego przyjaciela i zarazem broń: Cupil'a. Aby zwiększyć jego poziom, będziesz musiał za pomocą VMU odnajdywać Cham'y i karmić go nimi. Pierwszy z nich znajduje się na kładce w podziemiu, drugi w Świątyni, a trzeci w latarni na wyspie żeglarzy.

Maramba

Wsiądź na statek i leć wyspę żeglarzy. Pogadaj z Domingiem. W sklepie, gdzie wcześniej nic nie było, kup nowe działa. Skieruj się na wschód i przeleć przez pas głazów. Zobaczysz

Maramba. Drachma opuści was, a Ty zwiedź miasto. Przejdź przez bramę i wsiądź na różowe zwierze - Dahbu. Dzięki niemu możesz dostać się na dachy domów. Przejdź przez wielką bramę i zejdź na ziemię. Wejdź do gospody i pogadaj z tancerką. Zostań na chwilę i powiedz, że przestaniesz patrzeć na tancerkę. Wyjdź i zejdź po drabinie do kanału. Jest tu kilka przełączników - jeśli właściwie z nich skorzystasz, to dostaniesz się do skrzyń ze skarbami. Wyjdź na zewnątrz po drugiej drabinie, a znajdziesz Moonberry.
Wejdź na Dahbu i przejedź do pierwszej części miasta. Wejdź do gospody i prześpij się. Rano idź do portu. Pogadaj z Belleną i wybierz pierwszą odpowiedź. Wsiadaj na statek i skieruj się na wschód. Podleć do latającego jeziora i sprawdź je. Leć dalej, a natrafisz na świątynię w kształcie piramidy...

Pyrim

Wejdź do środka. Wskocz na pierwszą beczkę, potem na tę po lewej. Wejdź do pokoju, zniszcz przeciwników i zgarnij to co znajdziesz w środku skrzyni.
Idź dalej, aż dotrzesz do pomieszczenia z trzema beczkami. Najpierw przesuń tę po lewej, potem po prawej i na końcu środkową - w ten sposób otworzysz drzwi. Skręć w prawo i pozbieraj przedmioty, ale uważaj ponieważ przed otwarciem każdej skrzyni będziesz musiał stoczyć walkę z kamiennymi golemami. Wejdź do pomieszczenia z czterema beczkami. Ustaw je w dziurach i przejdź przez drzwi. W korytarzu skręć w lewo i weź Moonberry. Przejdź przez pomieszczanie z lawą. Kiedy znajdziesz się przy przełączniku, przejdź przez kładkę po prawej. W pomieszczeniu z beczkami ustaw je tak, aby czerwona była na środku (musisz zacząć od pierwszej po prawej). Wróć do przełącznika i użyj go. Zasejwuj i przejdź przez drzwi, a spotkasz bossa: Rock Wyrm.
Czerwony (?). Trudna walka. Ciągle ładuj SP i uderzaj tylko Cutlass Fury - zadaje największe obrażenia. Jeśli możesz zaatakować którąś z dziewczyn to rób to magią.
Po grzbiecie smoka przejdź do następnego pomieszczenia i zgarnij Czerwony Kryształ.
Zasejwuj i idź do Belleny, która okaże się być Bellezą (służy Galcianowi).
Po scence wylądujecie w statku Drachmy i będziecie musieli walczyć z czerwonym Gigasem: Recumen.
Jest niezniszczalny. Będziesz mógł wybrać: celować w głowę czy nogi - każda z tych odpowiedzi prowadzi do porażki. Kiedy nadarzy się okazja - wybierz ucieczkę. Potem wybierz pierwszą odpowiedź, a rozpocznie się walka z Lynx.
Posiada magiczne działo, które może zniszczyć twoją łódź w jednej rundzie, tak więc od razu ustaw Repair Kit (w następnych rundach też). Aby wygrać musisz wybrać następujące odpowiedzi: drugą, drugą, a na końcu zatrzymaj swój statek. Wtedy odpal specjalne działo i wygrasz.

Kolory broni

Podczas walki możesz zmieniać kolory broni, którą włada postać (wystarczy nacisnąć Y). Powoduje to kilka efektów. Niektóre kolory są szczególnie podatne na działanie innych. Kiedy będziesz miał zamiar zaatakować wroga, to w prawym górnym rogu pojawi się ikona z jego kolorem. Logicznie rzecz biorąc, należy uderzyć go bronią w kolorze, który jest silniejszy od tego, jakim włada przeciwnik. Po walce kolory będą zdobywały doświadczenie zależnie od tego z jakich korzystałeś. Razem ze wzrostem doświadczenia danego koloru będziesz uczył się magii tego koloru. Aby móc władać danym kolorem, będziesz musiał posiadać Moonstone takiej barwy.
Oto kolory które zwalczają się wzajemnie:
- czerwony przebija zielony
- niebieski przebija czerwony
- fioletowy przebija niebieski
- zielony przebija fioletowy
- żółty przebija niebieski
- zielony przebija żółty
- fioletowy i czerwony są jednakowo silne
- srebrny i żółty są jednakowo silne

Przy opisie bossa będę podawał jaki jest jego kolor. Wystarczy, że zmienisz barwę swej broni na silniejszą niż posiada przeciwnik i walka stanie się łatwiejsza.

Pytania i odpowiedzi

Często zadawane będą Ci pytania, na które możesz wybrać jedną z dwóch odpowiedzi. Wybranie tej właściwej (względem kontekstu sytuacji) poprawi Twoją reputację. Również stawianie czoła wszystkim walkom zwiększy twoje notowania, a częste ucieczki obniżą je.

Walki statków

Na początku każdej rundy wyświetli się kwadrat, w którym będziesz ustawiać kolejne ruchy. W każdej rundzie masz tyle tur, ilu bohaterów w drużynie. Na górze kwadratu zobaczysz kolorowe ikony, które podpowiadają Ci jak przebiegnie następna runda. Zielony oznacza twoją minimalną przewagę. Żółty oznacza, że Ty i twój przeciwnik uderzycie ze średnią siłą. Czerwony to tura, w której przeciwnik uderzy z dużą siłą, a Ty będziesz poważnie zagrożony. Jeśli ikona będzie pokazywać C! to uderzysz z bardzo dużą siłą. Jest jeszcze ikona oznaczająca możliwość skorzystania ze specjalnego działa. Aby go użyć będziesz musiał posiadać większą ilość SP. Kiedy ujrzysz jak ikony kręcą się wokół własnej osi, będzie to oznaczać, że w kolejnej rundzie musisz wybrać jedną z opcji. Wybranie tej właściwej spowoduje, że twoje ataki będą silniejsze.

Horteka

Po walce zdobędziesz magiczne działa i nowy silnik do statku. Leć na Maramba i zasejwuj. Skieruj się na południowy zachód. Wlecisz w rejon opanowany przez tornada. Podróż będzie bardzo długa, a przeciwnicy silni. Potrafią atakować Eternum, które zabija po jednym uderzeniu. Leć tak aby po lewej stronie mieć barierę stworzoną przez opadający prąd powietrza. W końcu zobaczysz zieloną wyspę. Skręć trochę w prawo i wyląduj w Horteka. Po rozmowie z tubylcami przejdź po kładce po prawej i zejdź po drabinie. Przejdź przez tunel i wejdź na statek. Pogadaj z Hans'em, a da Ci, potrzebne do uruchomienia statku, kryształy. Sprawdź resztę łodzi i wróć do pierwszej drabiny. Przejdź w lewo i zejdź po drabinie. Przejdź przez drewniany tunel i wejdź do pierwszego domu. Pogadaj ze starcem - powie Ci abyś udał się na północ. Teraz zwiedź całą okolicę i przeszukaj skrzynie. Wejdź na pierwszą rurę jaką zobaczysz, a zdobędziesz Moonberry. Kup nową broń i przedmioty. Opuść wioskę i skieruj się na północ.
Zobaczysz statek De loco: Chameleon.
Wykorzystaj czar Increm, który pomoże Ci w szybszym pokonaniu przeciwnika. Najlepiej będzie jak zniszczysz wrogi statek zanim skorzysta z miotacza ognia. Kiedy będziesz mógł wykorzystaj specjalne działo.

Kopalnia

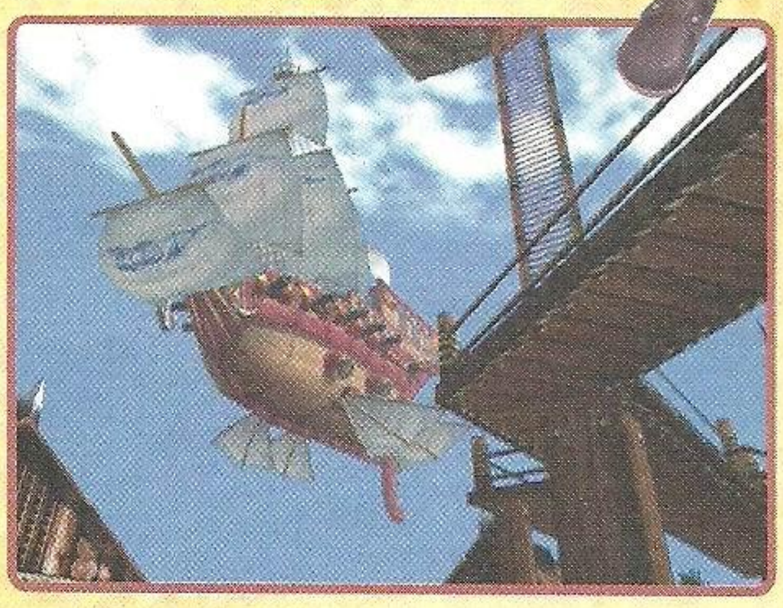
Zaraz za miejscem bitwy znajdziesz kryjówkę króla. Aby znaleźć drogę do kolejnego Kryształu będziesz musiał uratować Isape, który jest przetrzymywany w kopalni. Wybierz pierwszą odpowiedź. Skieruj się na południe i wyląduj na dużej górze (owalny kształt).
Zasejwuj i po animacji przejdź przez tunel. Znajdziesz się w kopalni podzielonej na części. W pierwszej przechodź tylko po krzyżykach. W drugiej, tej z podłogami z metalowej siatki, skręć w lewo, a zobaczysz nieczynną windę, do której będziesz musiał później wrócić. Idź dalej (przejdź po trójkącie po lewej) i schodząc na dół sprawdzaj pokoje, w których znajdziesz różne przedmioty. W kolejnym pomieszczeniu skręć w lewo, a spadniesz na dół. Ze skrzyni weź zbroję i zeskocz niżej. Wróć do tego pomieszczenia i wejdź na koło po prawej, a potem na trójkąt po środku. Przejdź przez korytarz i wejdź do celi, w której siedzi Centime. Pogadaj z nim, a uruchomi dla was windę. Wjedź nią na górę i najpierw idź prosto. Dotrzesz do skrzyni, z której weź wiertło dla Drachmy. Wróć z powrotem i skieruj się na prawo. Idź przed siebie, aż zobaczysz animację. Dalej spotkasz kilku żołnierzy - pokonaj ich. Sprawdź pobliskie pokoje, a znajdziesz Isape. Wyjdź jedynymi dostępnymi drzwiami i wsiądź do windy. Zesejwuj i przejdź przez drzwi, a spotkasz Alfonso i jego przyjaciela: Antonio 2.
Jest silniejszy niż jego protoplasta, ale walcz tak samo jak za pierwszym razem.

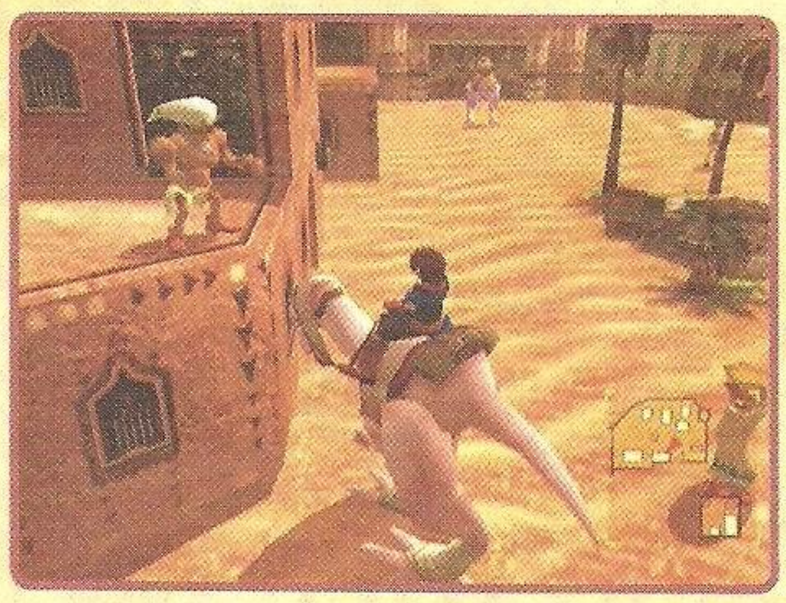
Zaginione miasto

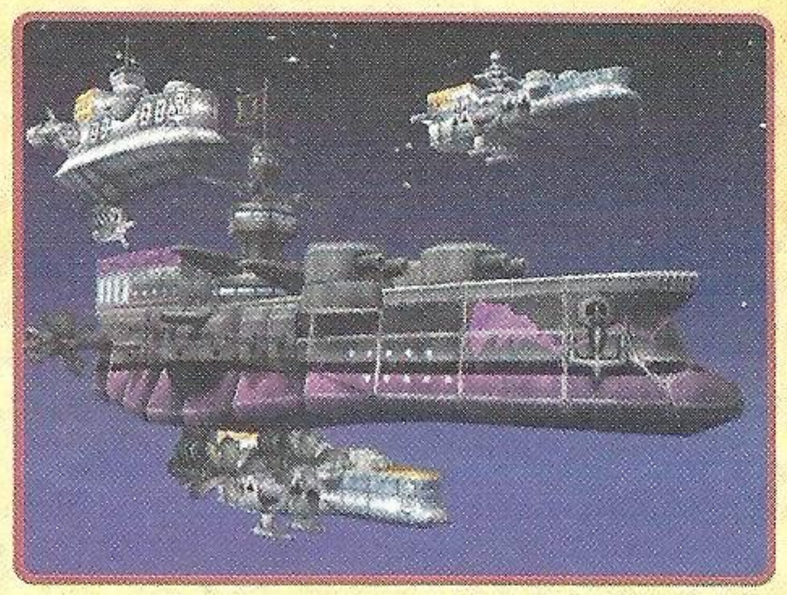
Wróć do Horteka i idź do Centime. Pogadaj z nim, a da Ci propeller, który zwiększy szybkość twojego statku. Idź do króla i wysłuchaj historii o zagubionym mieście. Poleć nad jezioro i przeszukaj teren obok niego, a znajdziesz wielkiego ptaka (jest wycięty w trawie). Weź kryształ, który znajdziesz przy nim. Poleć teraz tam gdzie ukrył się król i sprawdź dwie skały, które tam stoją. Na wierzchołku jednej z nich znajdziesz złoty pomnik człowieka. Zgarnij kryształ i leć tam gdzie wskazuje jego palec, czyli na zachód. Przeleć między dwiema górami i zbliż się do srebrnego głazu w kształcie twarzy. W ten sposób znajdziesz wrota do Rixis.
Podejdź do dwóch mniejszych pomników i włóż do nich kryształy, które znalazłeś przy ptaku i złotym człowieku.
Wjedź na górę i obejrzyj animację. Skręć w prawo i wejdź po schodach. Wybierz prawą lub lewą ścieżkę. Na górze wybierz schody po lewej (te mniejsze) i wejdź na platformę. Zejdź na dół, aby zebrać przedmioty ze skrzyni. Wróć na górę, przejdź po kładce i zejdź na dół. Przejdź przez bramę i idź przed siebie. Kiedy dotrzesz do schodów obok których będzie skrzynia - nie wchodź na nie, tylko wejdź na platformę, która krąży obok. Kiedy dotrzesz na miejsce, skręć w lewo i ze skrzyni weź maskę. Zejdź na dół i wejdź na platformę. W skrzyni po prawej jest Moonberry. Wejdź po schodach na drugie piętro. Platforma po środku zabierze Cię do skrzyni - weź co leży w jej środku i wróć tu. Wejdź na platformę po prawej. Zobaczysz człowieka, którego wcześniej widziała Aika. Musisz tak za nim gonić aby zmusić go do ucieczki w stronę platformy po lewej. Zagoń go do drugiej okrągłej lokacji i zamiast dalej go gonić, wróć trochę i zajdź go z prawej. Pobiegnij za nim i wejdź w drugi teleport.
Zasejwuj i wejdź na górę, a spotkasz bossa: Rik' talish.
Zielony. Na początek proponuje zastosować Lunar Glyph - powinno to na jakiś czas uspokoić przeciwnika. Potem już tylko musisz stosować najmocniejsze czary, choć i tak walka trochę potrwa.
Po animacji będziesz po raz kolejny zmuszony walczyć ze statkiem De Loco: Chameleon 2.
Najpierw rzuć Increm. Musisz tylko uważać na magiczne działo przeciwnika. Kiedy usłysz jak Loco je zapowiada, upewnij się, że masz powyżej 6000 HP. Będziesz musiał podjąć decyzję jak walczyć, ale tym razem możesz wybierać bez obawy, że w decydujący sposób zaważysz na losach bitwy. Ale lepiej będzie jak dwa razy wybierzesz pierwszą odpowiedź. Aha, i korzystaj z pocisków z magią.
Po wygranej bitwie zmierzysz się z zielonym Gigasem: Grendel.
Walka będzie długa i trudna. Każdy atak Gigasa zabiera około 2000 HP. Jak zawsze wywołuj Increm co drugą rundę. Po pierwszej rundzie będziesz mógł wybrać gdzie celować - wybierz nogi (druga odpowiedź). Teraz jego jeden atak może urwać 6000 HP! W pewnym momencie Grendel zacznie się dziwnie zachowywać. Zobaczysz, że pod koniec tej rundy możesz skorzystać ze specjalnego działa. Użyj Focus i wystrzel z niego, a powalisz Gigasa.

Maw of Tartas

Po rozmowie z królem, skieruj się na północ, tam gdzie jeszcze niedawno była rozwieszona metalowa sieć. Zanim jednak to zrobisz możesz jeszcze trochę się tu pokręcić i odkryć kilka rzeczy. W każdym razie skieruj się na północ. Po drodze spotkasz gościa specjalnego - czarnych piratów - Gorda i jego kucharzy. Walka nie powinna







być trudna. Leć dalej skręcając trochę na wschód. Dotrzecie na terytorium Valua, więc zaraz powinieneś zobaczysz Maw of Tartas (w kształcie kamiennego kręgu). Wyląduj i wykończ żołnierzy, którzy stanął Ci na drodze. Wybierz pierwszą odpowiedź i wróć na statek. Wejdź na pokład i pogadaj z Drachmą. Nagle pojawi się Rhacknam - olbrzymi waleń, jednak najpierw będziesz musiał pokonać statek z Valua: Gunboat.
Nic trudnego. Wybierz drugą odpowiedź i strzel ze specjalnego działa, a bez problemu pokonasz przeciwnika.
Podczas walki Twój statek zostaje poważnie uszkodzony. Drachma oddziela się od Vysa i reszty. Teraz na przemian będziesz kierował poczynaniami Vysa oraz Aiki i Finy.
Vyse rozbija się na bezludnej wyspie. Przejdź przez las i skręć w prawo - zobaczysz szczątki człowieka. To dawny lokator tej wyspy - weź mapę, którą przy nim znajdziesz. Ten przedmiot będzie Ci potrzebny podczas kolejnych przygód. Wejdź do jaskini i skręć w lewo, a znajdziesz Moonberry. Idź prosto, aż dojdziesz do pomieszczenia wykutego w skale. Znajdziesz tu notatnik, z którego dowiesz się o przeszłości byłego lokatora i „trochę" złota w skrzyni.
W międzyczasie...
Fina i Aika zostały uratowane przez Clarę, która zostawia je w stolicy Nasr - Nasrad. Zwiedź miasto i prześpij noc w gospodzie.
W międzyczasie...
Vyse musi upolować coś do jedzenia. Pochodź trochę po lesie, a zaatakują Cię zielone stwory. Pokonaj osiemnaście sztuk, a zakończysz polowanie. Kilka dni później będziesz musiał poszukać trochę drewna - znajdziesz je bez trudu w lesie. Ostatnia rzecz, którą musisz wykonać na wyspie to odnaleźć kilka kryształów.
Tydzień później Vyse'a uratuje piracki statek. Skieruj się do Nasrad. Kiedy już dotrzesz na miejsce, prześpij się w gospodzie.
W międzyczasie...
Najpierw idź do baru i pogadaj z właścicielem - da Ci kasę i trochę bonusów. Teraz skieruj się do sklepu z bronią (znajduje się na wyższym poziomie) i pogadaj ze starcem, którego ochraniałeś na początku gry. Wracaj do gospody i uratuj Pedro, a da Ci mapę.
W międzyczasie...
Skieruj się do pałacu Nasultana (przy bramie wybierz pierwszą odpowiedź) i pogadaj z nim.
W międzyczasie...
Aika kupuje statek. Skieruj się na wschód. Kiedy dotrzesz do Crescent Isle (ta wyspa na, której przebywał Vyse) poleć na północ. W samym rogu mapy znajdziesz jaskinie Daccat'a. Zasejwuj i podejdź do drzwi.
W międzyczasie...
Poleć Vyse'm do jaskini Daccat'a i wejdź na platformę przed drzwiami.

Jaskinia Daccat'a

Jest dość łatwa. Wystarczy, że będziesz konsekwentnie zmierzał do przodu, a nie powinieneś się zgubić. Kiedy podejdziesz do fioletowego okręgu i skorzystasz z niego to przekażesz pałeczkę drugiej drużynie. W pomieszczeniu ze schodami, Vyse'm przekręć pokrętło, a Aiką wejdź wyżej. Teraz jeszcze przekręć schody tak, aby móc Vyse'm zejść na dół.
W dużym pomieszczeniu postępuj identycznie. W końcu dotrzesz do save pointa - skorzystaj z niego, ponieważ zaraz stoczysz walkę z bossem: Sinistra i Destra.
Fioletowy i czerwony. Najpierw skoncentruj się na jednej głowie. Kiedy jedna z nich będzie bliska agonii - obie co rundę będą wykonywać Death Waltz, więc upewnij się, że każdy w twojej drużynie ma ponad 1500 HP. Aha, warto również skorzystać z Increm.
Wracaj do Nasrad. Ujrzysz zniszczone miasto. Wybierz pierwszą odpowiedź i poddaj się.

Więzienie

Wyjdź ze swojej celi. Zabij dwóch strażników i wjedź na drugie piętro (2F). Zasejwuj, ponieważ zaraz będziesz zmuszony zmierzyć się z bossem: Vigoro. Czerwony. Jest dość głupi. Za każdym razem kiedy Aika jest w normalnym stanie, marnuje rundę aby rzucić na nią czar. Niech Vyse uzdrawia ją, a Gilder uderza go swoim specjalnym atakiem.
Skorzystaj z windy i wjedź na piętro, gdzie rozmieszczone są działa. Wejdź na schody i wyjdź przez kanał wylotowy. Skieruj się w lewo, skorzystaj ze schodów i wejdź na windę. Przejdź przez korytarz, rozwal strażników i uratuj Fine. Znajdziesz klucz do portu. Wróć do windy, zjedź na dół i otwórz drzwi po prawej. Unikaj reflektorów i wdrap się wyżej. Na drugim piętrze jest skrzynia z Moonberry, a na trzecim wyjście. Jeśli wdrapiesz się na czwarte to zgarniesz Unholy Dagger. Po animacji stoczysz pojedynek z kolejnym bossem: Dralkhor Tank.
Zarzuć Increm a walka nie będzie zbyt trudna.
Wybierz pierwszą odpowiedź, a wkrótce znajdziesz się na nowym statku. Jeszcze tylko utorujesz sobie drogę strzelając z Moon Stone Cannon i znajdziesz się na wolności.

Delphinus

Zwiedź statek i wróć na mostek. Sprawdź metalowe klapy po bokach, a znajdziesz Moonberry i Marco! Pogadaj z Gilderem i wybierz drugą odpowiedź. Kapitan opuści waszą paczkę, ale za to Enrique postanowi przystać do was. Od teraz będziesz mógł werbować do swojej drużyny pokładowej ludzi, którzy podniosą statystyki Delphinusa.
Wyląduj na wyspie żeglarzy i zwerbuj Polly, Lawrence (będzie chciał 10.000 sztuk złota) i Pinte. Kup sprzęt i leć do Nasrad. Tu zwerbuj Khazima i Osmana. Leć do Crescent Isle. Spotkasz Brabham i Izmael. Zapłać im 100.000 sztuk złota, ponieważ bardzo się przyda ich pomoc.

Esperanza

Teraz możesz przekraczać bariery wytworzone przez opadające prądy powietrza. Skieruj się do Maramby i skręć na południe. Przeleć przez powietrzną barierę i na nowym obszarze skieruj się na północ. Zobaczysz Esperanze - wyląduj tam.
Wejdź do miasta i skorzystaj z drabiny, a znajdziesz skrzynie ze złotem. Na wyższym poziomie spotkasz kupca, a niedaleko od niego skrzynię z Moonberry (za drzewami). Idź do baru i pogadaj z Don'em. Idź do portu, pogadaj z Enrique i zasejwuj. Przygotuj się na dłuższą walkę i wróć do Delphinusa.
Czekają Cię do pokonania trzy statki.
Bądź agresywny i jak tylko będziesz mógł - strzelaj z nowego działa. I pamiętaj o rzuceniu Increm.
Wyląduj w porcie i spędź noc w gospodzie.

Dark Rift

Skieruj się w stronę ciemnej bariery i znajdź teleport (wygląda jak wir powietrzny).
Znajdziesz się w przestrzeni uformowanej w sieć „pomieszczeń". W pierwszym podleć do świecącej łodzi - znajdziesz w niej skarb. Skieruj się w lewo i poszukaj kolejnego wiru. W kolejnym pomieszczeniu skręć w prawo i skorzystaj z wiru na dole. Kieruj się poświatą, która zaprowadzi Cię do następnego przejścia. Zasejwuj i leć przed siebie a natrafisz na bossa: Anguila.
Za każdym razem wybieraj pierwszą odpowiedź.
W pewnym momencie bestia opuści wir - wtedy strzelaj z Stone Moon Cannon.
Po walce będziesz mógł opuścić Dark Rift.
Skieruj się na północ i leć tak przez dłuższy czas, aż w końcu ujrzysz scenkę, po której będziesz musiał walczyć z bossem: Tenkou Spellship.
Potrafi wzlatywać na bardzo wysoki pułapy, więc przygotuj się na to, że większość twoich pocisków nie trafi. Jeśli już posiadasz torpedy, to strzelaj właśnie z nich.
Po walce wyjdź na pokład, a spotkasz kolejnego bossa: Jao i Mao.
Wybierz pierwszą odpowiedź i walcz. Ta bitwa nie obfituje w niespodzianki. Przeciwnicy są dość łatwi.

Yafutoma

Przeleć nad murem i wyląduj na Yafutomie. Podczas animacji dowiesz się, że musisz polecieć na Mout Kazai. Za pałacem znajdziesz pomieszczenia dla gości - tu możesz odpocząć i zasejwować. Skieruj się do sklepu z bronią i dobrze wyposaż swój statek. Ja wybrałem dwa 5' Cannon, Yamato Spirit i najmocniejsze torpedy. Pogadaj ze sprzedawcą i wybierz drugą odpowiedź, a zabierze Cię do Mout Kazai.

Mout Kazai

Zjedź po linie i wejdź do wody. Kiedy z niej wyjdziesz, znajdziesz się w głównym pomieszczeniu. Podejdź do przycisku, który wygląda jak niebieski kryształ. Skorzystaj z niego i skieruj się do korytarza po lewej. Wduś przycisk i wejdź pod wodę.
Skorzystaj z nowego przejścia i skorzystaj z przycisku. Wróć do głównego pomieszczenia. Wejdź w korytarz po lewej i przejdź przez lodowe pomieszczenie. Skieruj się w prawo i wejdź pod wodę. Są tu dwa wyjścia - jedno naprzeciwko, drugie po lewej. Skorzystaj z wyjścia przed Tobą i skręć w lewo. Wciśnij przycisk i wróć pod wodę. Jeśli przejdziesz przez drugie wyjście, to znajdziesz skarb. Tak czy inaczej wróć do głównego pomieszczenia i skręć w prawo. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym w podłodze jest kilka dziur. Prawidłowa to druga od lewej, w rzędzie, który znajduje się po środku. Wskocz do niej, a znajdziesz się na podwyższeniu. Jeśli jednak wskoczyłeś do tej nieprawidłowej, to możesz wydostać się stąd przejściem, które znajdziesz po lewej. Przejdź do przycisku i wduś go. Wracaj do głównego pomieszczenia i wskocz do wody. Skorzystaj z wyjścia. Zobaczysz linę - nie wspinaj się po niej, tylko idź dalej. Jeśli pójdziesz prosto to znajdziesz Moonberry. Skręć w lewo i pokonaj dwa golemy.
W kolejnym pomieszczeniu możesz wybrać dwie opcje. Pierwsza to skorzystanie z przycisku, dzięki któremu od razu dostaniesz się do ostatniego pomieszczenia. Jeśli tak zrobisz, to platforma, na której stoisz opadnie, a Ty znajdziesz się we wgłębieniu. Podejdź do drugiego przycisku i wydostań się stamtąd. Druga to przejście dalej i walka z sześcioma grupami golemów. Wybór należy do Ciebie. Przejdź przez korytarz, zasejwuj i wejdź na platformę, a spotkasz bossa: Tortigar.
Srebrny. Zarzuć Increm i atakuj Cutlass Fury i Royal Blade. Kiedy żółw rzuci czar Steel Skin oznacza to, że nie możesz zadać mu żadnych obrażeń, więc w tym czasie korzystaj z Focus.
Po walce wróć do Yafutomy i idź do króla. Następnego dnia idź do portu i wybierz drugą odpowiedź. Po animacji będziesz musiał uciec z wyspy.
Wejdź do ukrytego korytarza. Po prawej jest skrzynia. Idź w lewo i wejdź na statek. Razem z Moegi polecicie na wyspę, gdzie ukrył się Daigo.

Tenkou Island

Zasejwuj i cały czas idź drogą prowadząca do świątyni.
Kiedy Daigo poprosi Cię o pomoc, wybierz pierwszą odpowiedź i wracaj do portu. Musisz odbić Delphinusa. Po walce na pokładzie, skieruj się na mostek, a spotkasz bossa: Murai.
Niebieski. Łatwa walka. Stosuj znaną Ci już strategię.
Po animacji będziesz musiał stoczyć dwie powietrzne walki. Pierwszą ze statkiem Vigoro: Draco.
Rzuć Increm i skorzystaj z Moon Stone Cannon,

aby go pokonać.
Po wygranej przygotuj się na atak niebieskiego Gigasa: Bluheim.
Posiada trzy ataki, które zabierają od 4000 do 10.000 HP. Zwyczajne działa najczęściej nie trafiają w cel. Icrem, torpedy, Moon Stone Cannon - oto klucz do wygranej.
Wróć na wyspę i pogadaj z królem, a da Ci Kryształ.
Kiedy już wrócicie na statek, postanowicie skierować się na wschód, aby sprawdzić czy świat jest w kształcie kuli.

Kraina lodu

Leć na Crescent Isle. Pogadaj z Belle i zwerbuj ją. Wyjdź na zewnątrz i wejdź na platformę, która zabierze Cię do pokoju spotkań. Zdecydujecie, że należy polecieć na południe i odnaleźć fioletowy kryształ. Prześpij noc i idź do Izmaela (stoi koło wejścia po prawej). Poproś go aby zbudował jeszcze kilka budynków.
Leć do Esperanzy i skieruj się na południe. Przekrocz powietrzną barierę i skieruj się na zachód. Przy Dark Rift skręć w prawo i przeleć przez powietrzną barierę. Kiedy zobaczysz zorzę polarną oznacza to, że niedaleko jest wejście do lodowej jaskini. Zbliż się do lodowej pokrywy i odnajdź zamrożoną wieżę (na mapie A5).
Przejdź przez korytarz. W pomieszczeniu spotkasz gadający kryształ. Zada Ci pytanie i jeśli dobrze odpowiesz, to otworzą się drzwi, dzięki którym przejdziesz dalej. Wybierz drugą odpowiedź. Przy kolejnym krysztale wybierz pierwszą, a przy ostatnim drugą.
Wejdź na platformę i idź przed siebie. Po tym jak znajdziesz skrzynię wróć się kilka kroków i zejdź po ścieżce, której wcześniej tu nie było. Po przejściu przez most, skieruj się w lewo. Idź dalej, aż do kolejnej platformy. Jeśli pójdziesz prosto, to znajdziesz miecz. Skręć w lewo i zasejwuj, ponieważ za kolejnymi drzwiami czai się boss: Veltarn.
Fioletowy. Bez większych rewelacji: Increm, Cutlass Fury, ewentualnie Royal Blade.
Skorzystaj z platformy i zanim przejdziesz przez drzwi, zgarnij Moonberry, która znajduje się na prawo.
Nastąpi scenka, podczas której spotkasz Drachmę i Rhacknama! Wyjaśni się, że waleń tak naprawdę jest fioletowym Gigasem.
Zgarnij fioletowy kryształ i wybierz pierwszą odpowiedź.

Maw of Tartas

Wróć na Crescent Isle. Dowiadujecie się, że do Maw of Tartas można dostać się podziemnym tunelem. Teraz kiedy już możesz latać pod warstwą chmur dotarcie tam nie będzie sprawiać większej trudności.
Poleć na zachód od Crescent Isle. Zanurz się pod chmurami i wleć pod Value. Znajdź ukryte wejście (jest zakryte wielkimi korzeniami).
Za save pointem zobaczysz dwie drogi. Prawa zaprowadzi Cię do pierwszej skrzyni (żółty kryształ).
Wróć i leć drugą drogą. Znowu będą dwie drogi - lewą dotrzesz do Moonberry, a prawa prowadzi do save pointu. Skorzystaj z niego i leć dalej. W dużym pomieszczeniu leć w górę, aż dotrzesz do kolejnego bossa - żółtego Gigasa: Yeligar.
Posiada dwa ataki, które urywają od 3500 do 5000 HP. Strzelaj z torped i Moon Stone Cannon.

Dangral Island

Po walce wróć na Crescent Isle. Dowiesz się o planach Galciana.
Skieruj się w okolicę Shrine Island i wleć pod chmury. Niedaleko powinna znajdować się Dangral Island - wyląduj na niej.
Zejdź po drabinie i przejdź przez korytarz. Skorzystaj z kolejnej drabiny. Kiedy na podłodze zobaczysz czerwoną kratę, podejdź do niej, a zobaczysz scenkę. Zwróć uwagę na wiatrak - zaraz będziesz musiał tu wrócić. Skręć w lewo i skorzystaj z dźwigni, która wyłączy zasilanie. Wróć, przejdź pod wiatrakiem i skorzystaj z drabiny. Po prawej jest para drzwi. Aby stąd wyjść skorzystaj z tych po prawej. Przejdź przez kolejne drzwi, a znajdziesz się w dużym pomieszczeniu ze statkiem po prawej. Przejdź kilka kroków przed siebie i podejdź do stolika. Spójrz na schematy (naciskając A), a nastąpi scenka.
Wracaj z powrotem całą drogę.

Deep Sky

Po kolejnej scence wracaj na Delphinus, a potem na Crescent Isle. Pogadaj z Brabham. Po dziesięciu dniach Delphinus będzie gotowy aby wlecieć w Deep Sky. Poleć do Dangral Island i poleć wzdłuż liny, a znajdziesz wir - zanurz się w nim. Leć w dół. Nastąpi scenka, podczas której Enrique wyjaśnia jak wydobyć statek Finy. Wciskając B zaznaczasz teren, a dusząc A będziesz to wyciągał. „?" oznacza, że w danym sektorze może coś się znajdować. Za każdym razem jak będziesz chciał to wyciągnąć, będziesz musiał stoczyć walkę z morskim potworem. Skieruj się w prawo i przeleć obok skały. Statek Finy znajduje się trzy pola od prawej i jeden od dołu. Wyciągnij go, a nastąpi walka z bossem: Chameleon. Bez rewelacji - torpedy i magia działają bardzo dobrze na tego przeciwnika. Po pewnym czasie wystrzeli w ciebie Harpoon Cannon, ale nie zmieniaj taktyki.
Wypłyń z Deep Sky i leć na wyspę żeglarzy, a spotkasz starego wroga: Czarnych Piratów. Pokonasz ich w jednej rundzie. Po walce wyląduj na wyspie i pożegnaj się z Enrique. Teraz leć do domu. Nastąpi długa scenka, podczas której zobaczysz pożegnalne przyjęcie wyprawione dla Finy. Całą zabawę zepsuje pojawienie się nie zaproszonych gości - Ramireza i Galciana. Pokonaj trzech żołnierzy, którzy pojawią się na podwórzu. Kiedy już z nimi skończysz, pojawi się Ramirez. Postawi Ci ultimatum. Jeśli wybierzesz pierwszą odpowiedź, to rozpocznie się walka z Ramirezem. Niestety w tym momencie nie można go pokonać - jest niezniszczalny. Jeśli drugą, to poddasz się bez walki. Nie ważne jaką wybierzesz i tak przegrasz, a Ramirez zabierze kryształy. Wybierz drugą odpowiedź i posłuchaj co do powiedzenia ma Ramirez.
Pogadaj z Braham, pociesz go i wybierz pierwszą odpowiedź. Podczas rozmowy z Aiką znowu wybierz pierwszą odpowiedź. Idź do pokoju spotkań i pociesz Finę. Kiedy już będziesz gotowy, to wsiadaj z Finą na jej statek...

Srebrna Świątynia

Przy statku jest save point. Po prawej jest wejście do pokoju Finy - jeśli chcesz, to zwiedź go. Idź przed siebie i zgarnij srebrną zbroję. Pójdź w lewo i weź Moonberry. Idź dalej i wejdź na teleport. Idź przed siebie, aby zebrać kolejną Moonberry.
Wracaj, skręć w lewo i cały czas przyj przed siebie, a dotrzesz do miejsca przeznaczenia.
Podczas scenki wybierz pierwszą odpowiedź. Kiedy już będzie po wszystkim, zgódź się na propozycję i wybierz pierwszą odpowiedź.

Soltis

Leć na swoją wyspę a potem na Dangral Island. Przejdź pod wiatrakiem, potem na prawo i w dół. W końcu dotrzesz do pomieszczenia z dużą windą - skorzystaj z niej. Nastąpi animacja, po której będziesz musiał walczyć z bossem: Vigoro.
Fioletowy. Nie musisz się niczego obawiać - pokonasz go bez trudu.
Zasejwuj i wejdź do wnętrza Soltis. Idź przed siebie i przejdź przez drzwi, a spotkasz kolejnego bossa: Eliminator.
Srebrny. To trochę mocniejsza wersja Golema, z którym walczyłeś w Świątyni na początku gry. Ma około 20.000 HP, więc bez trudu go pokonasz.
Po scence będziesz musiał brać nogi za pas i zwiewać. Kiedy już znajdziesz się na Delphinusie, skieruj się w stronę Soltis, a nastąpi animacja.
Wróć do domu i wybierz pierwszą odpowiedź.

Po animacji idź spać. Obudzisz się w nocy. Porozmawiaj z Bellezą i idź poszukać dziewczyn. Fina stoi koło flagi - porozmawiaj z nią i wybierz drugą odpowiedź. Teraz musisz znaleźć Aikę - jest koło pokoju spotkań. Znów wybierz drugą odpowiedź.
Następnego dnia przygotuj się, ponieważ nadszedł czas...

Ostateczna rozgrywka

Leć na Soltis. Wybierz pierwszą odpowiedź i rozpocznij walkę z pierwszym statkiem: Mage Ship. Tą bitwę można wygrać w pierwszej rundzie nawet z zamkniętymi oczami. Kolejny przeciwnik nie jest już taki łatwy. Wybierz drugą odpowiedź i postępuj w standardowy sposób.
Ostatni wróg to statek Galciana: Hydra. Jest to najtrudniejsza powietrzna walka w grze.
Najpierw rzuć Increm i wybierz pierwszą odpowiedź. Od razu w pierwszej rundzie możesz strzelić z Moon Stone Cannon, ale nie zadaje ono zbyt wielu obrażeń. Po animacji, podczas której zobaczysz Hydra Cannon, znów wybierz pierwszą odpowiedź. Hydra może się uleczać, co powoduje, że jest jeszcze trudniejsza do pokonania. Hydra Cannon pierwszym atakiem urwie Ci około 12.000 HP. Poczynając od tego momentu, w każdej rundzie ustawiaj dwa czary leczące. Spowoduje to wydłużenie walki, ale tylko w ten sposób masz jakiekolwiek szanse na wygraną. Kolejny atak Hydra Cannon zabierze Ci około 23.000 HP. Jeśli uda Ci się to przetrwać, to masz dużą szansę na triumf, ale uważaj bo w następnej rundzie Hydra znowu zaatakuje w ten sposób.

Statek Galciana

Idź przed siebie i skorzystaj z rury. Idź przed siebie i wejdź po drabinie, a znajdziesz się na zewnątrz. Jest tu kilka przejść - każde z nich (oprócz jednego) prowadzi do jakiś przedmiotów. Aby przejść dalej wybierz te ostatnie po lewej. Zejdź niżej i zasejwuj. W końcu dotrzesz do bossa: Galcian.
Może wykonywać następujące ataki:
Eternum - zabija jedną z postaci
Devolver - zwiększa siłę i obronę Galciana
Electrulen - combo
Metoda jest dość prosta. Wszystkie postacie używają Focus, a Fyse w kółko wykonuje Pirate's Wrath.

Soltis 2

Po walce nastąpi dłuższa animacja, po której leć na Shrine Island. Zanim jednak będziesz mógł spokojnie wylądować czeka Cię walka z kolejnym bossem: Gadianos.
Jego ataki są dość silne, ale sam posiada dość mało HP, więc postaraj się pokonać go w jednej, maksymalnie dwóch rundach.
Kiedy już wylądujesz, będziesz mógł wybrać czwartego bohatera, który pójdzie z Tobą - wybór należy do Ciebie.
Wejdź do Świątyni i zejdź na sam dół. Przejdź przez drzwi i idź korytarzem. Dotrzesz do rozgałęzienia drogi - skieruj się w lewo. Przy kolejnym rozdrożu skręć w prawo. Kiedy dotrzesz do następnego rozgałęzienia, idź przed siebie. Potem skręć w prawo i przejdź przez drzwi. Teraz cały czas przyj przed siebie, aż do kolejnego rozgałęzienia dróg - tu skręć w prawo. Przejdź kilka kroków i dwa razy skręć w prawo. Na następnym rozdrożu skieruj się w lewo. Idź przed siebie, otwórz drzwi i wejdź do teleportu. Na wyższym piętrze są dwa teleporty i drzwi. Za drzwiami znajdziesz Moonberry. Skorzystaj z pierwszego teleportu. W nowej lokacji przejdź przez drzwi (kolejna Moonberry) i wejdź na teleport. Przejdź przez drzwi i zasejwuj, ponieważ spotkasz bossa: Ramirez.
Srebrny. Może wykonywać następujące ataki:
Eternes - zabija jedną z postaci
Drilos - osłabia Twoje postacie
Lunar Blessing - to samo, co posiada Fina, tylko o wiele mocniejsze
Silver Eclipse - combo
Taktyka jest identyczna jak w przypadku Galciana. Jeden z bohaterów ulecza Fyse'a, a reszta wykonuje Focus. Sam Fyse w każdej turze atakuje z Pirate's Wrath. Walka jest długa, ale jeśli nie popełnisz żadnego błędu, to na pewno wygrasz.
Po animacji stawisz czoła Srebrnemu Gigasowi: Zelos. Ciągle wybieraj pierwszą odpowiedź. Zelos ma dwa potężne ataki: Judgement (zabiera 23.000 HP) i Moon Lament (urywa około 17.000 HP). Musisz uzdrawiać się praktycznie w każdej rundzie. Kiedy przeciwnik rzuci Drilnos, kontruj Increm, aby Twoje ataki nie traciły na sile. Jak najwięcej korzystaj z Sub Cannon. Ja na przykład miałem dwa 5' Cannon, dzięki którym wykorzystywałem trzy tury. Jest to najdłuższa walka w grze.
Po wygranej pojawi się finałowy boss: Ramirez. Tym razem jest wzmocniony srebrną aurą, ale ma tyle samo HP co za pierwszym razem, więc stosuj tę samą taktykę jak w ostatnich dwóch walkach (Pirate's Wrath).

Gratulacje, zakończyłeś swoją przygodę w świecie Arcadii. Usiądź wygodnie i rozkoszuj się animacjami.

Dla wszystkich, którzy gdzieś się zacięli pełny opis do najnowszego superhitu Capcom!

txt: Grabarz

TYTUŁEM WSTĘPU, CZYLI PORADY WETERANA

Zanim powiemy sobie, jak przejść DEVIL MAY CRY, pozwólcie, że opowiem Wam nieco o tej grze. Zacznijmy od sterowania. Dobrze zapoznaj się z przyciskami. Zauważ, że strzela się z wciśniętym przyciskiem R1. Reszta, to banał. Ważniejsze są inne elementy.

Po pierwsze: co kupować między poziomami? Powiedzmy sobie krótko: nie kupisz wszystkiego. Nie warto cofać się po dwieście razy, żeby tylko nazbierać czerwone klejnociki, za które potem nabędziesz jakieś dodatki. Przechodząc grę, spokojnie wykupisz jakieś 75% dostępnych superów. I starczy – rzadko ich będziesz używać. Tak naprawdę rozszalejesz się dopiero za drugim, trzecim razem, kiedy okaże się, że doskonale znasz już możliwości Dantego. Tak więc – nie spiesz się. Najpierw obejrzyj sobie całą grę, wykupuj supery i działaj raczej efektywnie, niż efektownie. Fakt – zabijając przeciwników z pistoletów, masz szansę zaszaleć jak kot w pralce. Ale co z tego, skoro zużyjesz wszystkie żółte klejnoty (które dają możliwość continue). Najlepiej nawalać z granatnika, odkąd tylko go znajdziesz. Za drugim razem będziesz kombinować i do tego wykupisz resztę superów zaraz na początku.

Misji sekretnych jest w grze dziesięć, czyli mniej więcej co dwa poziomy trafia się jedna. Są one pochowane. By na nie trafić, trzeba nieco zboczyć z drogi – np. po pierwszej bitwie z pająkiem wrócić do jego komnaty. W ogóle sprawdzajcie co się dzieje w komnatach, kiedy już dawno o nich zapomnieliście.

Jeśli graliście w wersję demo tej gry – macie przedsmak walki. Jednak pełna wersja jest znacznie trudniejsza. Polecam zatem początkującym (i nie tylko) podłożyć się w pierwszej misji (użyć continue), a gra zaproponuje opcję Easy. Zróbcie tak dla poznania gry. Z czasem może być bardzo trudno i będziecie sobie pluć w brodę.

Jak grać, żeby wygrać? DEVIL MAY CRY jest grą skonstruowaną tak, że nigdy, przenigdy nie powinieneś stać w miejscu. Jeśli tylko się zatrzymasz, zaraz Cię namierzą. Jeśli masz pistolety – skacz w tył, przód, kulaj się na boki – co najmniej co 5 szybkich strzałów. Z shotgunem – co raz. Granatnik – niestety – to najwolniejsza z broni. Dante strzela z niej tylko z ziemi i w dodatku często nie trafia. Uważajcie – zostawcie sobie dystans na przycelowanie. Fajne jest to, że można strzelać z bliska i wybuch nic Ci nie robi. Kolejny dylemat z jakim się zetkniecie brzmi: miecz, czy rękawice. Odpowiedź prosta: miecz. Rękawice są niezbędne w jednym tylko momencie gry – miecz ma lepszy zasięg i wygodniej nim walczyć. Dlatego w sklepie warto kupować supery do miecza. Wszystkie. Potem dopiero zabierajcie się za rękawice. Miecz sprawdza się lepiej także w diabelskiej postaci Dantego (gdy podświetlą się wszystkie literki pod miernikiem energii, wciśnij L1) – pamiętajcie, że broń palna jest wtedy potężniejsza. Kolejny dylemat: co daje niebieska tarcza? Cztery niebieskie tarcze tworzą „blue orb", który przedłuża twoją energię. Na koniec o skakaniu: Dante nie zmieni kierunku lotu w powietrzu. Jeśli chcecie się odbić na przeszkodę z boku, musicie robić to tak: gałka wychylona do przodu, wciskacie skok, teraz gałkę w lewo lub prawo i znów skok. Dante odbije się w lewo lub prawo od ściany. Nie można odbić się od ściany w górę i skręcić w powietrzu. Tak jak w życiu.

O reszcie opowiem Wam już w ramach opisu. Czytajcie go zawsze z lekkim wyprzedzeniem, żeby zapoznać się z moimi doświadczeniami. Czekam na Wasze! Zawsze chętnie pogadam. A może kiedyś jakiś kącik na parę numerów? Heheh... Acha – czas gry. Moje doświadczenia były takie. Przeszedłem demo jakieś 12 razy. Potem zasiadłem do gry i za pierwszym razem, ni w ząb nie rozumiejąc kanji, przeszedłem ją w osiem i pół godziny. Pisząc ten opis przechodziłem powoli, a moja sympatia pisała, żeby było sprawniej. Potrzebowaliśmy już tylko 5 godzin i 15 minut. A na pewno da się szybciej, jakby gnać przed siebie, gdzie się da, bez walki. To tyle.

MISJA PIERWSZA

Zaczynasz na klifie, przed zamkiem. Biegnij przed siebie do zamku, po drodze zabierając żółty klejnot. Nie będę pisał o zbieraniu klejnotów, dalej – wyszukuj je i zbieraj sam. Zabawa polega na tym, że czasem pochowane są tak, że kamera ich nie pokazuje (np. tuż nad Twoją głową) – niekiedy wystarczy podskoczyć – jak na przykład na tarasie w komnacie z T-Rexem. Kiedy jesteś już w zamku zamknie się za Tobą ściana. Jesteś w Hallu Głównym. Zapamiętaj tę nazwę, będę z niej korzystał. Wprowadzę jeszcze kilka nazw miejsc – jak będziesz gdzieś daleko, napiszę po prostu: „Wróć do hallu głównego", zamiast określać to pomieszczenie jakimś tysiącem nazw. Pozbieraj w hallu wszystkie czerwone klejnoty. Musisz mieć ich 45. Przy okazji nauczysz się skakać. W jednym miejscu jest mała, świecąca figurka z klepsydrą. Przyjrzyj się, bo w tego typu miejscach będziesz mógł dopakowywać postać. Obejrzyj też anioła z niebieskim płomieniem. Ślicznie, prawda? Będzie ładniej. Obejrzyj sobie mapę (start, R1). Widać na niej błyszczący punkt - tak będą się zawsze oznaczać nowo odkryte miejsca, do których musisz dotrzeć. Nie zawsze można jednak z nich skorzystać od razu. Czasami trzeba coś do nich przynieść (np. klucz do zamka). Jeśli masz 45 czerwonych klejnotów zbliż się do czerwonych drzwi na parterze i naciśnij kółko. Przejdź na drugą stronę. To pomieszczenie nazwijmy Komnatą z Bramą - zapamiętaj. Zanim jednak pójdziesz przez kolejne drzwi – zobacz - stoją tu zbroje. Możesz je rozwalić mieczem (trójkąt) – zbierzesz nieco klejnotów. Między innymi niebieską tarczę. W DEVILu można demolować do woli – w końcu to dom demonów. Za drugim progiem wejdź w korytarz i wbiegnij po krętych schodach na górę. Teraz wskocz na szafę i przez dziurę w suficie na piętro wyżej. Zabierz nieruchomej lalce błyszczący przedmiot (kółko), który okaże się być kluczykiem. Kiedy postąpisz kilka kroków w tył trupek ożyje i będziesz musiał go pokonać. Będzie z kolegą! Najlepiej więc odskocz spokojnie do tyłu i walcz. Wróć przez dziurę w podłodze i po krętych schodach zejdź na dół. Wróć teraz do głównego hallu i tam wejdź w niebieskie drzwi (wciśnij przy nich kółko - kluczyk użyje się sam). Znajdziesz się w pomieszczeniu z samolotem (zapamiętaj, gdzie jest!). Idź za samolot, w stronę błękitnej poświaty. Rozwal dwie puste zbroje, a za nimi zobaczysz okrągłą tarczę z dziwnymi znakami. Uderzaj w nią mieczem, aż zaświecą się wszystkie znaki na obwodzie tarczy. Miejsce w którym stoisz okaże się windą, zjedziesz na dół. W tej grze pełno będzie takich tarcz – zawsze coś uruchamiają. Zapamiętaj ich wygląd, żeby potem łatwiej Ci było ich szukać. Na dole pokonaj wszystkich „lalków" (to Twoja pierwsza trudna walka). Pamiętaj, żeby za długo nie stać w jednym miejscu! Polecam to miejsce na podłożenie się, żeby uzyskać poziom Auto Easy – zaczniesz wtedy na górze windy. Dość blisko. Kiedy wszystkich pokonasz, drzwi się zatrzasną, a winda zjedzie. Znowu stań na windzie i wróć do sali z samolotem. Tu też pokonaj wszystkich, a otworzą się drugie drzwi w tej sali. Wejdź w nie, a pierwsza misja się skończy.

MISJA DRUGA

Idź do drugiego końca łukowatego korytarza. Czeka Cię krótka walka. Obejrzyj mapę i wejdź w świecące drzwi. Następne pomieszczenie to biblioteka. Wejdź po schodach na górę. Podejdź do obrazu i wyjmij stamtąd kluczyk, a potem rozwal biurko, które jest na przeciwko obrazu i weź z niego shotguna. Fajna broń – potężna i daje możliwość zabawy. Zobacz jak się strzela. Wyjdź z biblioteki, podejdź do płaskorzeźby obok i wciśnij kółko. Dziwna scena... Ale dostaniesz swój nowy miecz - Alastor. Wróć półkolistym korytarzem do połowy i wejdź w znajdujące się tam drzwi. Nazwijmy to miejsce Salą z Fontanną. Jeszcze tu wrócisz! Stocz walkę z pajacami. Teraz wskocz na antresolę (można wejść po zdewasowanych schodkach) i wejdź w drzwi znajdujące się na jednym z jej końców. W połowie korytarza przy figurze z aniołem znajduje sie złoty sarkofag. Uderzaj w niego mieczem, a się przesunie. Stań na świeżo odsłoniętym włazie i wciśnij kółko. Z miejsca, gdzie spadłeś, weź błyszczący przedmiot (Staff Of Judgement). Spróbuj wyjść teraz przez nowo otwarte drzwi. Znajdziesz się w bibliotece. Jeśli chcesz natomiast wyjść z biblioteki musisz pokonać czarownice. Podejdź jeszcze raz do miejsca, z którego wziąłeś miecz (płaskorzeźba) i wciśnij kółko- powiesisz Staff Of Judgement na płaskorzeźbie. I tyle.

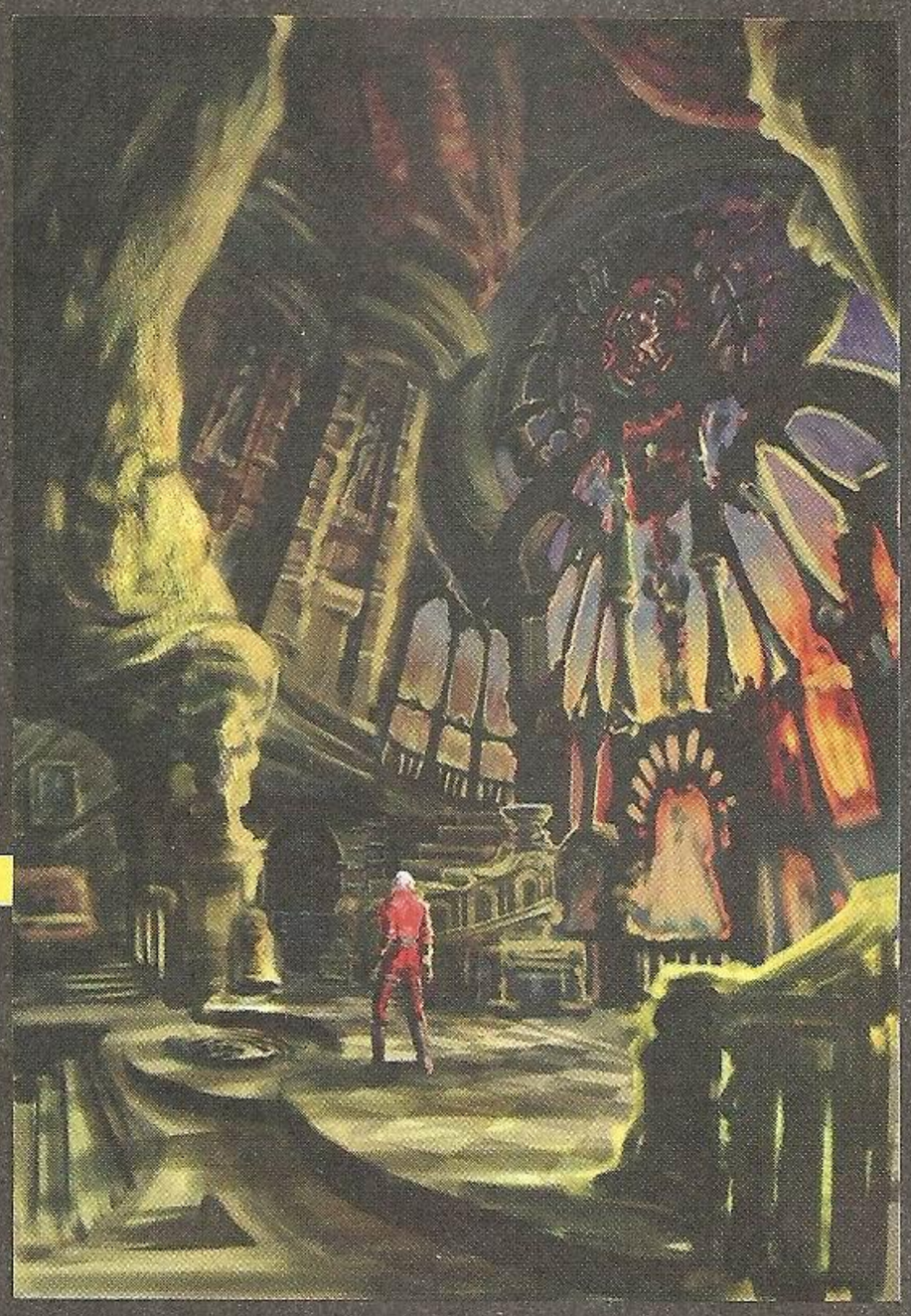
MISJA TRZECIA

Podejdź do ołtarza na środku sali i spróbuj wziąć błyszczący przedmiot. Otworzy on przeciwległe drzwi. Biegnij do końca wiszącego Trapu (zapamiętaj nazwę), zbierz klejnoty i spróbuj wrócić w stronę ołtarza. Wpadniesz do wody. W wodzie biegnij przed siebie, stań na błyszczącym szkiełku i pokonaj wszystkie czaszki, które się pojawią (nie ma czasu, energia Ci spada). Ostatnia czaszka zostawi zielony klejnot (odnawiający energię). Potem stań znów na szkiełku, a ono teleportuje Cię na górę. Spróbuj jeszcze raz podnieść przedmiot z ołtarza. Tym razem Ci się uda.

BOSS: bossem jest wielki pająk. Jego słaby punkt to grzbiet i głowa. Spróbuj cały czas być za nim, podskakiwać i strzelać mu w plecy. Kolejne drzwi staną otworem, jak tylko się z nim uporasz (na mapie widać które).

MISJA CZWARTA

Wróć do sali z fontanną. Kawałek pogoni Cię pająk, ale nie trać



zimnej krwi! Podejdź do niebieskiej, falującej powierzchni, z którą stoi posąg lwa – powierzchnia zniknie. Następnie rozwal lwa mieczem. Wylecą czarownice, które musisz zabić. Gdy tego dokonasz, otworzą się kolejne drzwi. Wejdź przez nie, a znajdziesz się w wielkiej Klatce Schodowej (nazwa do zapamiętania). Na skróty, zeskocz przez barierkę na samo dno. Zaświeć tam w „windę", wjedź nią na samą górę i zabierz karbowany miecz. Stąd zeskocz w bok, na schody i zbiegnij w dół do pierwszych napotkanych drzwi. Na mapie coś się na nich świeci. Wejdź za próg. Podejdź teraz do figurki przy lustrze i wciśnij kółko. Czeka Cię pojedynek z Virgilem – Twoim bratem, zdrajcą. Najpierw jednak wyjdź za nim i zeskocz na dół przez murek. Z czasem będziesz go musiał niestety ścigać po innych kondygnacjach. Podganiaj go i ładuj cały czas. Kiedy będzie rzucał niebieskie kulki – podskakuj. Nie opłaca się chyba kombinować mieczem – najlepiej z daleka shotgunem – opcja dla początkujących, oczywiście.

MISJA PIĄTA

Virgila zabiłeś na górze, teraz jesteś na dole. Żeby wyjść stąd za nim skończy się czas musisz znów wskoczyć na samą górę, gdzie pokonałeś Virgila i znaleźć małą dziurę w podłodze, przez którą zsuniesz się przed drzwi. Teraz leć na samo dno klatki schodowej (gdzie była tarcza i winda) i wejdź w niebieskie drzwi z lwem.

MISJA SZÓSTA

Jesteś w ponurych lochach. Spójrz na mapę i wejdź do szarego pomieszczenia (za stalowymi drzwiami). Na jego końcu znajdziesz kluczyk, który wypada zabrać. Kiedy to zrobisz pojawi się mnóstwo much. Jeśli użyjesz shotguna, to nie będziesz miał z nimi większego problemu. Uważaj na wszy biegające w wodzie. Teraz spójrz na mapę. Żeby otworzyły się kolejne drzwi musisz zabić wszystkie muchy w czerwonych korytarzach, przeszukaj je więc dokładnie. Następnie udaj się do końca korytarza po przekątnej miejsca, gdzie znajduje się świecący punkt. Są tam stalowe, nitowane drzwi, przez które powinieneś przejść. Udaj się do świecącego punktu zahaczając o odnogę korytarza, gdyż jest tam trochę zielonych klejnotów. Przy błyszczącym punkcie znajdziesz cztery niebieskie ogniki. Gdy wejdziesz między nie pojawi się demon - lepsza wersja czarownicy. Upierdliwy jak nie wiem. Z shotguna go, a jak jest blisko od razu mieczem. Kiedy go pokonasz, idź prosto do małego ołtarzyka na końcu korytarza. Zabierz stamtąd Guiding Light.

MISJA SIÓDMA

Wracaj do Klatki Schodowej, rozwalając koniecznie wszystkie potwory na jakie trafisz. Jeśli tego nie zrobisz, to oczywiście z lochów nie wyjdziesz – drzwi zostaną zamknięte. Jak rozwalisz wszystkie – filmik pokaże, że drzwi się otwierają. Na końcu jednej z odnóg znajdziesz akumulator na czerwone klejnoty - możesz go rozwalić. Teraz za pomocą windy wróć do sypialni z lustrem, w której spotkałeś Virgila. Podejdź do płaskorzeźby słońca obok lustra i wciśnij kółko. Słoneczko się odsunie, a Ty wejdź w drzwi, które się otworzą.

MISJA ÓSMA

Nie bój się - skocz (trzymaj przód+skok) do końca korytarza i wejdź w drzwi.
Pozbieraj czerwone klejnoty i zobacz, że dokładnie nad wejściem są malutkie drzwi. Wejdź przez nie. Podążaj dziedzińcem, gdzie czeka Cię spotkanie z kolejnym pająkiem. Taktyka taka sama jak poprzednio. Po pokonaniu pająka zeskocz przez nowo otwarte drzwi (nie przez dziurę w ziemi!) i weź trójząb. Opodal niego jest jasna dziura w podłodze – wskocz w nią. W środku znajdziesz korbę (tnij ją mieczem), granatnik (zabierz go) i wskocz do włazu. Zejdziesz po drabince. Na środku ściany we wnęce stoi dziwne urządzenie. Wciśnij przy nim kółko. Wróć Komnaty z Bramą (pamiętasz - pokazałem Ci ją w pierwszej misji). Zauważ, że uniosła sie krata. Podejdź do wielkich wrót i wyjdź z zamku.

MISJA DZIEWIĄTA

Biegnij przed siebie, zejdź po schodach w dół i stocz walkę z jaszczurkami. Zaczyna się robić ciężko. Najlepiej używać granatników, ale pamiętaj, że można nimi strzelać tylko z ziemi. Z miejsca, w którym się znalazłeś wychodzi wiele drzwi. Rozejrzyj się dobrze. Nazwijmy je Głównym Placem Ogrodów. Wejdź w bramę, do której prowadzą niebieskie ogniki – ich położenie będzie się potem zmieniać. Dalej poszukaj tarczy takiej jak ta, co zawsze zapalała windy i zaświeć ją. Wokół dziedzińca zaczną wirować pierścienie. Wskakuj po nich na górę, a znajdziesz ogniste rękawice. Po lewej widać mały ołtarzyk ze świecącym przedmiotem. Idź po niego. Wróć następnie do Głównego Placu Ogrodów, by stoczyć walkę z Gryfonem. Trzeba uciekać przed wszystkim co funduje i walić z granatnika. Przypomina to poligon dla żołnierzy: dużo skakania i biegania, czasem nie wiesz po co.
Teraz niebieskie ogniki prowadzą do drugiej bramy. Pali się przy niej jeden wielki znicz (po lewej). Podejdź do zgaszonego znicza po prawej i przytrzymaj trójkąt – zapali się od rękawic. Rękawice na miecz i odwrotnie zamieniasz WCISKAJĄC prawą gałkę. Wejdź do nowo otwartej bramy. Jesteś w ogrodzie. Pokonaj tu wszystkie lalki. Spójrz na mapę i cały czas idź w kierunku błyszczącego punktu. Wkrótce staniesz na przeciwko drzwi za czerwoną mgiełką. Nie przejdziesz przez nie dopóki nie będziesz miał 200 klejnotów. Jeśli więc nie masz tylu, musisz wracać do ogrodu i Głównego Placu Ogrodów, aż nazbierasz ile potrzeba.

MISJA DZIESIĄTA

Idź kawałek przed siebie, aż zobaczysz białą kulkę przy nagrobku. Spróbuj ją podnieść, a kiedy odleci pobiegnij za nią. Będzie się następnie chować w napotkanych potworkach, niczym dusza, więc pomóż jej wydostać się na zewnątrz (hehe). Maszeruj przed siebie – krajobraz się zapętli, ale w końcu, za bramą, czeka Cię pojedynek z pająkiem. Będzie prosty. Pająk nie ma nawet energii – na kilka strzałów. Jak skończysz, to idź do nowo otwartych drzwi.

MISJA JEDENASTA

Na początek czeka Cię walka z „koziołkiem". Odsuń się od studni na środku placu, żeby do niej nie wpaść! Następnie wskocz na platformę, która właśnie się pojawiła. Zacznie się poruszać, a Ty zbieraj po drodze klejnoty. Teraz wskocz do studni na samym środku placu. W podziemnym korytarzu uderz w ścianę przez którą przebija poświata. Uważaj na znajdujące się tam jaszczurki. Idź dalej korytarzem i wyskocz na zewnątrz. Tam na stoliku znajdziesz niebieski mózg. Weź go. Wróć do pomieszczenia, gdzie ostatnio jeździłeś na platformie i wejdź w drzwi znajdujące się na schodkach obok platformy. Teraz na ślepo skocz dokładnie przed siebie (przód+skok) i idź do samego końca. Na razie obejrzyj popiersie, żebyś wiedział gdzie jest (potem trudno to wytłumaczyć). Teraz skocz z powrotem i zeskocz na dół. Tam znajdź jaśniejący na niebiesko ołtarzyk i złóż na nim mózg. Dostaniesz kielich, a dodatkowo czeka Cię pojedynek z Virgilem (uch... znowu?). Teraz możesz iść odłożyć kielich na popiersie, które wcześniej oglądałeś. Idź do drzwi, które się właśnie otworzyły.

MISJA DWUNASTA

Na planszy przed misją pokazuje się instrukcja obsługi pływania, hehe. Oznacza, że wciskając x – poruszasz się wprzód, a wciskając kwadrat – strzelasz, jak znajdziesz gwoździownicę.
Biegnij przed siebie, aż dojdziesz do pirackiego okrętu. Wskocz do wody obok niego, zbierz klejnociki w wodzie, przepłyń przez dziurę w burcie, a następnie przez dziurę nad sobą - hyc - na pokład. Wszędzie pełno wodnych jaszczurek – uporaj się z nimi. Na pokładzie gdzie stoczysz walkę z jaszczurkami, koło wielkiego kołowrotu (kabestanu) znajdziesz błyszczący przedmiot. To gwoździownica, która służy do strzelania pod wodą (jak wpadniesz, uzbraja się automatycznie). Teraz wyjdź na pokład, gdzie czeka Cię dość trudne zadanie zręcznościowe. Podejdź do drzwi i wciśnij kółko. Zza drzwi wyleci koziołek, którego musisz pokonać. Kiedy to zrobisz, radzę Ci pozbierać klejnociki, które leżą na rejach masztów. Później nie będzie po temu okazji. Następnie podejdź do tych samych drzwi i ponownie wciśnij kółko. Statek popłynie, ale znowu spotkasz się z gryfonem. Kiedy go pokonasz wejdź wreszcie w upragnione drzwi.

MISJA TRZYNASTA

Jesteś w kajucie kapitana. Zabierz błyszczący przedmiot w płaskorzeźbie, a wszystko wypełni się wodą. Teraz kółkiem strzelasz gwoździownicą, a gdy je przytrzymasz poleci cała seria. Przez małe okienko wydostań się z kajuty. Znajdziesz tam dwie wodne jaszczurki. Żeby nie zostać trafionym musisz cały czas być w ruchu, tak więc płyń przed siebie i od czasu do czasu nakieruj się na nie. One też mają gwoździownice. Teraz płyń schodami na dół. I znowu spotkasz dwie jaszczurki, które należy pokonać. Popłyń w kierunku jasnego otworu w burcie. Weź klejnocik i wyjdź na brzeg. Otwórz mapę i idź w kierunku zaznaczonych na niej drzwi. Stocz walkę z lalkami i biegnij dalej przed siebie, aż dotrzesz do kolejnych drzwi.

MISJA CZTERNASTA

Biegnij do końca korytarza. W pewnym momencie miniesz małe pomieszczenie z windą w środku. Zapamiętaj gdzie jest, bo będziesz do niego wracać. Na samym końcu na kolcach wisi szkielet. Zabierz mu tarczę, a następnie pociągnij za przedramię. Pomieszczenie z windą się otworzy, podłoga ruszy i będą z niej wyjeżdżać kolce. Da się między nimi lawirować, co też rób. Wejdź do pomieszczenia, a winda wywiezie Cię na górę. Rozejrzyj się po ślicznym pomieszczeniu. Znów spójrz na mapę i pobiegnij w stronę jedynych drzwi z tej jaskini. Czeka Cię ciężka walka z trzema jaszczurami. Teraz zeskocz na sam dół, aż do drzewa zwieszającego się nad wodą. W pobliżu jest też jaskinia, do której się udaj. Musisz mieć dwieście klejnotów, żeby przedostać się przez zastane tam drzwi. Pojawisz się w znanym miejscu. Pokonaj wszystkie lalki, a następnie idź w kierunku błyszczącego punktu na mapie. Musisz mieć tym razem sto klejnotów, żeby przejść przez drzwi.

MISJA PIĘTNASTA

Znów walka z pająkiem. Tym razem ciska w Ciebie głazy i jest prostacki. Pokonaj go. Już? Jesteśmy na Głównym Placu Ogrodów. Idź za niebieskimi ognikami, czyli do płaskorzeźby dwóch postaci pod drzewem. Obejrzyj je, a następnie udaj się w prawo do drzwi z czerwoną tarczą z czaszką. Przejdź je. Zbiegnij w dół po schodach, a znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu z wrotami.

Uderz w ścianę na przeciwko nich i pozbieraj klejnoty. A teraz wejdź we wspomniane drzwi. Znowu patent z ruchomą podłogą. Biegnij przed siebie unikając kolców i zaświecając tarcze. Tak dojdź do końca korytarza. Teraz skacz po platformach, a następnie zabierz dwie skrzyżowane włócznie. Wróć teraz do głównego placu w ogrodzie i walcz z czarownicami. Kiedy się z nimi uporasz, odszukaj drzwi z niebieską tarczą z czaszką. Idź za nie. W końcu trafisz do takiego samego korytarza z ruchomą podłogą. Niestety Będą przeszkadzać Ci czarownice. Pokonuj je i brnij przed siebie. Tu na końcu czeka Cię trudniejsze zadanie. Na dole jest kwas, który powoli będzie odbierał Ci energię, jeśli tylko do niego wpadniesz. Zrób to tak: zeskocz na dół i z kwasu wskocz na półkę skalną, a z niej w stronę półki na końcu korytarza, gdzie znajdziesz broń Nightmare B. Wróć do głównego placu. Pokonaj czarownicę i maszeruj do płaskorzeźby z dwiema postaciami i drzewem. Tam wciśnij kółko. Znajdziesz się w wielkim koloseum. Za chwilę czeka Cię kolejny pojedynek z gryfonem. Obejrzyj sobie dokładnie to miejsce, nie wchodź jednak na kółko, które znajduje się w środku. Kiedy w nie wejdziesz, pojawi się gryfon. Znów musisz go pokonać. Na koniec, po krótkim filmiku, wskocz na szczyt urwanej kolumny, na środku areny, która przygniotła przerośniętego wróbla. Jest tam winda, którą zjedziesz w dół. Tam odszukaj małą tarczę i weź ją.

MISJA SZESNASTA

Wróć windą na arenę i wyjdź z niej jedynymi dostępnymi drzwiami. Napotkasz czarownice, które należy zlikwidować. Z głównego placu wyjdź drzwiami, które są za furtką ogrodową (wracamy już do zamku). Za drzwiami wbiegnij po schodach na górę i idź do świecącego punktu. Na końcu zwodzonego mostu, przy świecącym pierścieniu wciśnij kółko, a opuścisz most. Home sweet home. Idź do Hallu Głównego zamku. W miejscu, gdzie stał anioł z ognikiem teraz znajduje się tarcza do podświetlenia. Podświetl ją i poczekaj na przeciwnika. Zmierzysz się z nietoperzem. Jak już go pokonasz, wejdź w niebieskie drzwi. Pokonaj tam jaszczurki i idź do czerwonych drzwi, a stamtąd do miejsca w którym po raz pierwszy zmierzyłeś się z pająkiem. Na środku komnaty jest teraz kałuża. To najbardziej upierdliwy boss. Zanim jednak rozpoczniesz walkę, rozejrzyj się po komnacie. Oto taktyka: podejdź do kałuży i wciśnij kółko – wyskoczy galareta. Wskocz na nią i daj się wciągnąć do środka. Jesteś już w zaświatach. Pokonaj wszystkie czaszki, a na koniec pająka, przed którym uciekaj z granatnikiem. Zbierz wszystkie klejnoty i wróć do walki z bossem przez jasny teleport. Zabrałeś mu właśnie 1/3 energii. Teraz zabierz się za zapalanie znajdujących się w sali tarcz. Boss zmieni się w twardego czopka, ale uważaj bo będzie wypuszczał dyskotekową kulkę, w którą musisz strzelać – powoli będziesz ją kruszył. Kiedy zgaśnie podświetlona tarcza, boss powróci do kałużowej formy. Wówczas znów podświetl tarczę i zacznij zabawę od nowa. Kiedy go pokonasz, spójrz na mapę i idź do zielonego pomieszczenia. Jest to zawalony most (stary Trap – pamiętasz?). Znów spójrz na mapę, bo musisz doskoczyć na jego koniec. Jeśli wpadniesz do wody walcz z czaszkami i brnij dalej. Teraz podejdź do lśniącej głowy kozła (albo – jak kto woli – laski) i wciśnij kółko. Pojawiają się dwa portale. Najpierw wskocz do niebieskiego.

MISJA SIEDEMNASTA

Znajdujesz się w znanym sobie miejscu. Biegnij po krętych schodach do samej góry, gdzie staniesz przed karmazynowymi drzwiami. Tu niespodzianka – kolejne dwa portale. Najpierw wskocz w lewy. Czeka Cię pojedynek z nietoperzami. Teraz do końca korytarza, aż do drzwi, gdzie jest długie czerwone pomieszczenie. Tyranozaur zionący ogniem to Twój przeciwnik. Nie da się podejść blisko niego, gdyż stoi za niewidzialną barierą. Musisz znaleźć się na gzymsie, który jest na ścianach obok drzwi (skocz w górę ściany, a się podciągniesz).Ustaw się za powieszonym kamieniem tak, żeby fajerbole tyranozaura się od niego odbijały. Tnij kamień, za którym stoisz – Tyrek powinien paść. Idź do korbki i odpowiednio nakieruj strumień światła (najpierw kółko – Dante złapie korbkę, a teraz kręć lewą gałką jak korbką). Teraz po niebieskich, znikających podestach wdrap się na koniec sali, gdzie znajdziesz stalowa kulkę. Zabierz ją i idź do lśniącego punktu na mapie. W drzwi z baranem włóż kulkę i czeka Cię znów pojedynek z Virgilem. Uciekaj przed jego strzałami i strzelaj w niego ile wlezie. Tu już jest całkiem dobry. Ma niezłe latające ostrza.

MISJA OSIEMNASTA

Na środku pojawia się portal, do którego wskocz. Przeniesiesz się w znajome miejsce, gdzie pora wskoczyć w drugie lustro. Płyń, jak pokazuje mapa. Na koniec spotkasz kilka czarownic. Wpłyń w drzwi, które się otworzą, gdy pokonasz latające baby, a następnie wejdź w kolejne wrota. Znajdziesz się na dnie klatki schodowej. Zauważ, że po schodach możesz dojść tylko do pewnego momentu – potem są zarwane. Musisz zapalić znajdującą się na dole tarczę i płynąć szybko do góry omijając przerwę w schodach. Za chwilę czar pryśnie i klatka się osuszy. Spadnij na schody i biegnij do samej góry, a tam przeskakuj przez wyrwy w schodach, tak jak pokazują rycerze na ścianach. Na końcu znajdziesz kamień, który wygląda jak ziemniak. Weź go i wróć do pierwszych drzwi schodami. Nie zeskakuj ze schodów! Wejdziesz do sali, która do złudzenia przypomina salę z fontanną, ale jest inna. Zauważ, że są tutaj tarcze do podświetlania i kolorowe szkiełka w podłodze. Tak, tak, czeka Cię pojedynek z galaretowatym bossem. Podejdź do niebieskiego znicza i wciśnij kółko. Strategia taka sama jak ostatnim razem. Po walce jeszcze raz podejdź do niebieskiego ogieńka.

MISJA DZIEWIĘTNASTA

Skocz do teleportu na środku sali. Wyjdź z komnaty i wróć po schodach dwa piętra w dół. Tam też jest czerwono-niebieski teleport, którym tu przybyłeś. Wejdź w niego. Znajdziesz się na moście, na którego końcu są dwa teleporty. Skorzystaj z czerwonego, a potem dwa razy przyciśnij przy lustrze kółko. Kiedy będziesz po drugiej wejdź w czerwona furtę, zeskocz na dół i weź dziwną kostkę. Wówczas spotkasz nowych przeciwników. Uważaj, kiedy umierają ich ciała eksplodują. Trzymaj się od nich z daleka – będą chcieli Cię złapać. Wróć do sypialni po drugiej stronie lustra, potem do realnego świata, by tam stanąć na teleporcie. Wrócisz na koniec wielkiego Trapu. Spójrz na mapę i idź jak zwykle w stronę świecącego punktu. Podejdź do kałuży i naciśnij kółko – nie, nie będzie bossa. Teraz przeniesiesz się do przedsionka królestwa demonów – zobacz, że jest tu lewitująca winda. Kiedy na nią wskoczysz odwiezie Cię z powrotem na górę – zapamiętaj drogę. Tędy będziesz wkrótce uciekał. Połóż kostkę przy „małym, lśniącym oczku" i wskocz w powstałą dziurę.

MISJA DWUDZIESTA

Spójrz na mapę i idź do świecącego punktu. Kiedy dojdziesz do dziwnej błony, przetnij ją mieczem. Przejdź przez nią i idź dalej. Czeka Cię ostatni ciężki pojedynek, czyli Galaretka: Część Trzecia. Niestety pomieszczenie jest małe, więc się nakombinujesz. Zasada walki jak poprzednio. Acha! Po zabiciu potwora wyleci z niego taka sama dyskotekowa kulka, tylko że czerwona. Ma sporo energii, ale ta szybko się kończy. Skacz na boki w jedną stronę i strzelaj. Nie stój w miejscu. Powinno pomóc. Uważam ten pojedynek za najtrudniejszy w grze. Naprawdę.

MISJA DWUDZIESTA PIERWSZA

Idź przed siebie, do świecącego punktu (patrz: mapa). Rozwal dziwny, czerwony kryształ i wejdź do nowo otwartych drzwi. Błonki przed sobą tnij. Uważaj, żeby za długo nie stać w jednym miejscu. Dziwne, kolorowe, macające kabelki wystające ze ścian tnij, bo będą Cię łapać. Biegnij przed siebie, aż do końca „jelit". Nie pomyl dróg, kamera musi zawsze pokazywać Twoje plecy. Na końcu wejdziesz we wrota za zieloną błoną i stoczysz walkę z elektrycznymi nietoperzami. Teraz, po wysepkach w lawie przeskocz na drugi koniec planszy, a tam zapal tarczę. Zaczną się pojawiać kolumny. Skacz po nich. Rozbij wielki, czerwony kryształ i zapal drugą tarczę. Znów pojawią się kolumny. Dojdź tak do drzwi za czerwona błoną. Za nimi skocz na ślepo na przeciwległy koniec sali i zapal ostatnią tarczę. Bijące serce otworzy Ci drzwi.

MISJA DWUDZIESTA DRUGA

Filmik. A potem rozwalaj przeszkody i celuj w bossa. Kiedy tylko dopakujesz się i będziesz mógł zmieniać w diabelską formę – rób to natychmiast, zabierzesz mu tak najwięcej energii – pojawi się wielki smok-Sparda i Ci pomoże. Kiedy rozwalisz szefa w powietrzu, dostąpisz pojedynku na ziemi. Skacz, rozbijaj kule obok siebie i zmieniaj się w diabła. Celuj oczywiście w serce demona. Najlepiej doskakiwać tuż przed niego, na wiszące skały – uważaj, bo boss będzie je rozwalał.

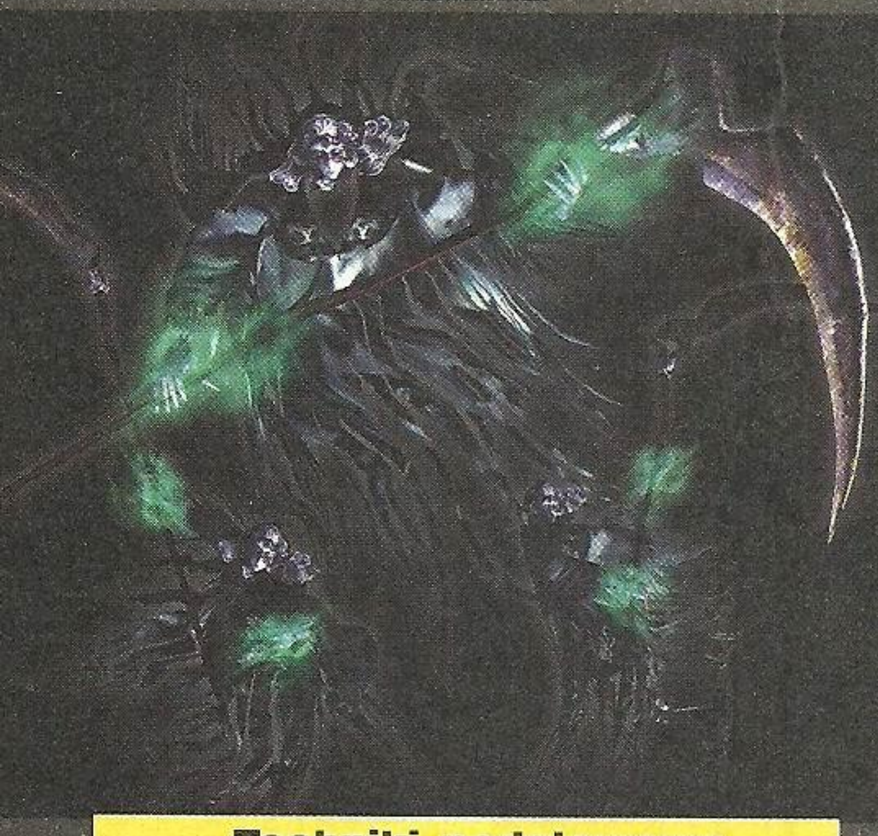
MISJA DWUDZIESTA TRZECIA

Pamiętasz drogę, którą tu przybyłeś? Teraz wróć pędem do Hallu Głównego – pamiętasz jeszcze gdzie to jest?. Oczywiście potworki nie będą Ci tego ułatwiały, a czas ucieka – musisz zabijać je wszystkie. Możesz tylko zostawić napotkane lalki (spotkasz je dopiero w sali, gdzie walczyłeś z wielkim pająkiem). W sali z samolotem zarwie się podłoga i spadniesz do salki, gdzie czeka Cię kolejne spotkanie z bossem. Tym razem jest już słaby. Wal na ślepo.

MISJA DWUDZIESTA CZWARTA

Należy tu skorzystać z samolotu, który przypadkiem spadł w okolicy. Leć sobie dzielnie, omijaj przeszkody i strzelaj gdzie popadnie (kwadrat). Najgrubszych kolumn i tak nie przebijesz, ale te cieńsze owszem. Ta misja to już formalność

Na koniec będziesz miał statystyki swojej gry (wciśnij X) i po zapisaniu możesz grać jeszcze raz – w tzw. Secret Mission 1 itd, zachowując wszystkie zebrane niespodzianki i bronie. Czym się różni ta opcja? Zobaczysz.... hihi.



Techniki podstawowe

Odskok od ściany: wciśnij X, podczas skoku, gdy jesteś przy ścianie.
Przetoczenie się: trzymając R1, wciśnij kierunek (prawo lub lewo), a potem X.
Odskok w tył: trzymaj R1, wciśnij tył i X.
Przemiana w diabła: Wciśnij L1, gdy zapalą się wszystkie litery pod miernikiem energii.

Miecze

Cięcie: wciśnij trójkąt.
Podwójne cięcie: wciśnij trójkąt dwukrotnie.
Mocne cięcie: wciśnij trójkąt trzykrotnie.
Pchnięcia: wciśnij trójkąt pół sekundy po pierwszym cięciu i naciskaj bez opamiętania.
Wyrzut mieczem w powietrze: trzymając R1, wciśnij tył i trójkąt.
Cięcie w powietrzu: wciśnij trójkąt, kiedy jesteś w powietrzu.

Techniki broni

Można je wykupować za czerwone kryształy.

Alastor (miecz)

Stinger lv. 1 - trzymaj R1 i dociśnij przód + trójkąt. (mocne pchnięcie mieczem)
Stinger lv. 2 - wykonuje się tak samo. (mocniejsze pchnięcie)
Round Trip - przytrzymaj trójkąt. (miecz wysyłasz jak bumerang)
Air hike - wciśnij trójkąt, kiedy skaczesz. (możesz skakać wyżej)
Air raid - odpal diabła i będąc w powietrzu i trzymając R1 dociśnij kwadrat, albo kółko. (możesz razić piorunami)
Vortex lv. 1 - w postaci diabła wciśnij kierunek + trójkąt. (możesz zmienić się w elektryczną kometę i lecieć przed siebie)
Vortex lv. 2 - jak wyżej, tyle, że możesz zmieniać kierunki.

Ifrit (rękawice)

Charge attack - przytrzymaj trójkąt, atakując (silniejsza wersja piąch i kopnięć)
Jump Kick - wciśnij trójkąt, kiedy jesteś w powietrzu (spadniesz na przeciwnika)
Magma Drive - wywalasz piąchą przeciwnika w powietrze (R1, tył + trójkąt)
Kick 13 lv. 1 - R1, przód + trójkąt (szybki kopniak w przód)
Kick 13 lv. 2 - jak wyżej.
Rolling Blaze - kiedy podskoczysz całe ciało zapłonie raniąc wszystkich wokół.
Meteo lv. 1 - w formie diabła trzymaj R1, a potem dociśnij tył + trójkąt (strzelasz kulami ognia)
Meteo lv. 2 - jak zwykle, mocniejsze.
Inferno - w formie diabła kierunek (lewo/prawo) + trójkąt (tworzy pierścień ognia - niezle obrażenia)

Klejnoty

Devil Star - odnawia 5 literek z miernika diabelskiego.
Vital Star - odnawia jeden pełny miernik energii.
Holy Water - zabija słabych przeciwników w komnacie.
Untouchable - czyni nietykalnym na krótki czas.
Blue Orb - zwiększa długość miernika energii.
Purple Orb - zwiększa długość miernika diabelskiego.
Yellow Orb - każdy YO, to możliwość jednego continue, jeśli zginiesz.

Ocena misji

Finalna ocena punktowarozpatrywana jest pod wieloma względami. Na każdą misję mamy określony czas. Jeśli skończymy misję w stosunku do niego...

0 sekund lub mniej	dostajemy 500 punktów
30 sekund lub mniej	dostajemy 300 punktów
2 minut lub mniej	dostajemy 200 punktów
5 minut lub mniej	dostajemy 100 punktów
Ponad 5 minut	nie dostajemy dodatków

Na każdą misję przypada też liczba czerwonych klejnotów. Jeśli zdobędziesz...

100% klejnotów albo więcej, dostajesz punktów
80% klejnotów albo więcej, dostajesz punktów 300
50% klejnotów albo więcej, dostajesz punktów 200
30% klejnotów albo więcej, dostajesz punktów 100
Poniżej 30% nie dostajesz premii za punkty.

Istnieje też zależność pomiędzy Twoją zdobyczą pounktową, a ilością batów, jakie zbierasz.

Jeśli nie oberwiesz, dostajesz 500 punktów.
Jeśli zabiorą Ci do połowy miernika - dostajesz 300 punktów.
Jeśli zabiorą Ci od połowy miernika, do całego - masz 200 punktów.
Jeśli zabiorą Ci do półtora miernika - masz 100 punktów.
Za stracenie ponad półtora miernika nie dostajesz nic.

Punkty ODEJMOWANE są także za używanie przedmiotów pomocniczych! Oto lista:

Użycie Holy Water	- 100 punktów
Użycie Devil Star	- 100 punktów
Użycie Vital Star	- 100 punktów
Użycie Yellow Orb	- 500 punktów
Użycie Untouchable	- 500 punktów

A oto wymagane wzorcowe czasy i liczba czerwonych klejnotów dla poziomu Normal dla pierwszych 9 misji - miejcie porównanie.

Misja 1:	czas - 6:00	klejnoty - 400
Misja 2:	czas - 7:00	klejnoty - 450
Misja 3:	czas - 3:00	klejnoty - 550
Misja 4:	czas - 4:00	klejnoty - 550
Misja 5:	czas - 2:00	klejnoty - 100
Misja 6:	czas - 3:30	klejnoty - 250
Misja 7:	czas - 3:00	klejnoty - 650
Misja 8:	czas - 3:00	klejnoty - 585
Misja 9:	czas - 8:00	klejnoty - 1500

Poziomy trudności

Auto Easy - pokaże się, jeśli użyjecie continue w pierwszej misji. Otworzy się Easy.
Normal - z tym zaczynacie. Skończcie, a otworzy się Hard.
Hard - Przeciwnicy zabierają nawet trzy razy więcej energii, są szybsi. Skończ, a otworzy się Dante must Die!
Dante Must Die! - koszmar, heheh. Przeciwnicy maniacko potężni. Dodatkowo wpadają w berserk i tną jeszcze gorzej (widać po podświetleniu na czerwono). Bossowie zabierają Ci całą energię trzema trafieniami. Wszystkie przedmioty kosztują kosmicznie. Najlepiej mieć mnóstwo kryształów z poprzednich razów. Ukończ, a będziesz mógł grać postacią Super Dante.

Dostępne postacie

Dante - wiadomo. Tą gramy od początku.
Super Dante - nie kończy Ci się miernik diabelski.
The Legendary Dark Knight - ma świetny miecz o nazwie Yamato (niestety - nie można go rozwijać). Warto zobaczyć go ze względu na cień rzucany przez postać. Naprawdę!

Sekretne misje!

1. Po misji 3 - gdy pokonasz pająka idź do połamanego mostu i wpadnij pod wodę. Pokonaj przeciwnika trafiając w jego słaby punkt.
2. Po misji 4 - wróć do Sali z Pająkiem. Pokonaj jego dzieci w określonym czasie.
3. Po sekretnej misji 2 - statua czasu, na początku korytarza, gdzie zaczynałeś misję 4. Zrób to samo, co wyżej, ale bez broni.
4. Po misji czwartej - po pokonaniu Shadowa. Idź do pomieszczenia pod salą z samolotem. Pokonaj trzech przeciwników.
5. Misja siódma. Idź do pomieszczenia, w którym znalazłeś klucz w misji 6 i niech jeden Kyclops zabije drugiego, potem wykończ drugiego.
6. Misja 11. W ogrodzie, na dziedzińcu, tu, gdzie kończyłeś niemal misję 10. Zbierz niebieski kryształ z powietrza.
7. Po misji 13. Sprawdź szkielet kapitana na statku (kółko). Pokonaj ośmiu wrogów.
8. Misja 15. Cofnij się do miejsca, gdzie zaczynałeś misję 14 i obejrzyj obrazek na ścianie (kółko).
9. Misja 16, kiedy już pokonasz Nightmare'a. Idź do pomieszczenia z samolotem. Pokonaj wszystkich preciwników.
10. Misja 16, po pokonaniu Nightmare'a albo podczas 17. Idź do Colloseum - weź zielony Klejnot wspinając się po schodach śmierci.
11. Misja 17. Na popękanym moście - weź niebieski klejnot z powietrza. By aktywować tę misję musisz dotrzeć z końca mostu do drzwi bez spadania.
12. Misja 21. Ukryta bransoleta. W misji 21 masz statuę z klepsydrą - za nią będzie misja: Zdobądź ukrytą bransoletę, która jest na końcu schwanej ścieżki.

Na koniec – wyjątkowo – chciałbym złożyć podziękowania dla dwu osób. Dla Gurgsha, który sciągnął mi specjalnie tę grę i pożyczył japońską konsolę. Dług wdzięczności! I dla Basi, bez której pisałbym pewnie ze trzy dni, latając od monitora do joypada – buziaki! A Wam, Czytelnicy, życzę dzikiej zabawy!

Exodus Guilty Neos

Sekwencje FMV
W ekranie z logiem Abel wciśnij A, B, R, L, Start. Podczas oglądania filmiku wciśnij Start, aby przejść do następnego.

KLONOA 2 Lunatea's Veil

Mometsuto
Ukończ grę, aby odblokować Mometsuto.

Bonusowe etapy
Zbierz wszystkie sześć gwiazdek na każdym etapie, aby dostać lalkę. Gdy zdobędziesz osiem, a później 16 lalek - odblokujesz ukryte etapy.

Simpsons Wrestling

Cheat mode
Na ekranie z napisem „Press Start" wciśnij Kółko, Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, aby odblokować opcję „Bonus Match Up" w menu głównym. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na górze ekranu pojawi się napis „Bonus Match Up".

Dave Mirra Free BMX 2

Mike Dias
W menu głównym wciśnij Góra, Lewo, Dół, Prawo, Prawo, Lewo, Góra, Dół, Góra, Prawo, Kwadrat, aby odblokować ukrytego zawodnika.

Amish Guy
W menu głównym wciśnij Góra, Lewo, Dół, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Dół, Góra, Lewo, Kwadrat, aby odblokować ukrytego zawodnika.

Wszystkie rowery
W menu głównym wciśnij Góra, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Dół, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Kwadrat, aby odblokować wszystkie rowery.

Dodatkowe stroje dla zawodników:
Colin Mackey
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Prawo, Dół, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Kwadrat.
Dave Mirra
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Góra, Dół, Prawo, Lewo, Góra, Góra, Kwadrat.
Joey Garcia
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Prawo, Kwadrat.
Kenan Harkin
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Góra, Dół, Góra, Kwadrat.
Leigh Ramsdell
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Dół, Lewo, Dół, Dół, Dół, Lewo, Kwadrat.
Luc-E
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Kwadrat.
Mike Laird
W menu głównym wciśnij Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Kwadrat.
Rick Moliterno
W menu głównym wciśnij Góra , Dół, Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Góra, Kwadrat.
Ryan Nyquist
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Dół, Lewo, Dół, Góra, Góra, Dół, Kwadrat.
Scott Wirch
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Prawo, Dół, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Kwadrat.
Tim Mirra
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Prawo, Lewo, Lewo, Góra, Dół, Góra, Kwadrat.
Todd Lyons
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Lewo, Dół, Kwadrat.
Troy McMurray
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Lewo, Góra, Lewo, Kwadrat.
Zach Shaw
W menu głównym wciśnij Góra, Dół, Lewo, Prawo, Dół, Dół, Prawo, Dół, Kwadrat.

Filmiki końcowe:
Colin Mackey
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat.
Dave Mirra
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Lewo, Góra, Góra, Kwadrat.
Joey Garcia
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Góra, Góra, Dół, Prawo, Dół, Kwadrat.
Kenan Harkin
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Kwadrat.
Leigh Ramsdell
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Kwadrat.
Luc-E
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Prawo, Góra, Kwadrat.
Mike Laird
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Prawo, Góra, Prawo, Kwadrat.
Rick Moliterno
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Góra, Dół, Prawo, Lewo, Lewo, Góra, Kwadrat.
Ryan Nyquist
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Prawo, Góra, Dół, Kwadrat.
Scott Wirch
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Góra, Góra, Lewo, Prawo, Kwadrat.
Tim Mirra
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Dół, Góra, Kwadrat.
Todd Lyons
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Góra, Góra, Prawo, Lewo, Dół, Kwadrat.
Troy McMurray
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Lewo, Dół, Góra, Prawo, Góra, Lewo, Kwadrat.
Zach Shaw
W menu głównym wciśnij Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Kwadrat.

Action Man Op. Extreme

Nietykalność
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno L1, R2, R1.

Wszystkie bronie i przedmioty
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno L1, L2, R2.

Alien Front Online

Tryb mgły
Rozpocznij nową grę i wpisz się jako FOGFOGFOG.

ESPN X-Games Skateboarding

Trudniejsza gra
Zdobądź wszystkie 36 licencji w trybie arcade na poziomie trudności normal, a następnie wciśnij Kółko na ekranie wyboru etapu.

Wielkie głowy
Zdobądź 30 licencji w trybie arcade, a następnie wciśnij Kwadrat + X na ekranie wyboru zawodnika.

Bonusowe deski
Wstukaj tipsa „trudniejsza gra", a następnie graj na każdym poziomie, dopóki nie zdobędziesz wszystkich licencji. Za każdy tak zaliczony etap dostajesz nową deskę.

TEST DRIVE OR Wide Open

Wielka terenówka
Ukończ wszystkie 36 wyścigów na poziomie trudności hard w trybie single race, aby odblokować wielką terenówkę z jeszcze większymi kołami.

EXTREME-G III

Nieskończona ilość turbodoładowań i osłon
W menu głównym wciśnij L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Jeśli kod został wprowadzony poprawnie, pojawi się napis „Unlimited Energy/Turbo".

Nieskończona ilość amunicji
Na ekranie wyboru teamu wciśnij L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Wszystkie trasy
W menu głównym wciśnij L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Każdorazowe zwycięstwo w trybie XG
W menu głównym wciśnij L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Dodatkowe wyzwania
W menu głównym wciśnij L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Podwójna kasa za wygrany wyścig
W menu głównym wciśnij L1 + L2, R1 + R2, R1 + R2, L1 + L2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, pojawi się wiadomość.

Nicktoons RACING

Dodatkowy zawodnik
Wygraj wszystkie wyścigi na poziomie trudności easy, aby odblokować ukrytego zawodnika.

Bonusowa trasa oraz zawodnik
Ukończ grę, po prostu. Gee, to chyba będzie trudne, komu się będzie chciało ukończyć tę grę?

DARK Angel Vampire Apocal.

Zwiększenie atrybutów:
Inteligencja
Jako kod wpisz COMPUTERS.

Wynalazki
Jako kod wpisz SOCCER.

Siła
Jako kod wpisz MARTIALARTS.

Zdrowie
Jako kod wpisz MOUNTAINBIKING.

Parappa The Rapper 2 (jap)

Niebieska czapka
Ukończ grę, aby odblokować niebieską czapkę dla PaRappy.

Różowa czapka
Ukończ grę z PaRappą w niebieskiej czapce, aby odblokować różową.

Żółta czapka
Ukończ grę z PaRappą w różowej czapce, aby odblokować żółtą.

Odgrywanie piosenek
Ukończ grę z PaRappą w żółtej czapce, aby odblokować etap, na którym można wysłuchać kawałków z każdego etapu, który został ukończony z oceną cool.

ESPN NBA 2night

Wielkie głowy
W cheat menu jako kod wpisz BIGHEAD.

CITY Crisis

Bonusowe helikoptery
Ukończ wszystkie misje w trybie Rescue, aby odblokować dwa nowe helikoptery.

Tryb time attack oraz ostatnia misja ratunkowa
Ukończ wszystkie misje w trybie Chase, aby odblokować nowy tryb gry oraz misję.

Katastrofa!?
Zdobądź ocenę S w ostatniej misji ratunkowej (Rescue), aby odkryć nowy tryb gry.

Pościg
Zdobądź ocenę S w pościgu za autobusem oraz ocenę A we wszystkich misjach ratunkowych, aby odkryć nowy tryb gry.

Spec Ops Covert Assault

Cheat mode
Jako imię wpisz BANGBANG. Teraz możesz włączyć nietykalność oraz wybrać dowolną misję.

Super Puzzle Fighter II X

Dodatkowe opcje - EX
W menu głównym podświetl opcję, przytrzymaj wciśnięte L + R oraz wciśnij A.

Ukryci wojownicy
Na ekranie wyboru zawodnika przesuń kursor na najniższy rząd postaci, a następnie wciśnij Dół, aby dostać się do ukrytych postaci: Akuma/Gouki, Dan i Devilot.

ISS PARTY

Nareszcie! Tyle lat oczekiwania... Nasze marzenia się ziściły. Polska jedzie na Mistrzostwa Świata do Korei i Japonii. Czerwiec przyszłego roku będzie naprawdę piękny, w końcu zobaczymy chłopaków z orłem na piersi biorących udział w najważniejszej i największej imprezie piłkarskiej na świecie. W związku z tym mam dla was niespodziankę - „przepis" nie tylko na Emsiego ale na całą naszą reprezentację. Miłego edytowania.

marcellus3@wp.pl

PRO EVOLUTION SOCCER PONOWNIE!

Już naprawę niewiele czasu zostało do premiery nowej piłeczki Konami. Najwyższy czas jeszcze bardziej podgrzać atmosferę i podzielić się z wami najświeższymi informacjami. Wszystkie rzeczy, które ostatnio czytałem na temat PES spowodowały pragnienie natychmiastowego zagrania w tę supermiodną grę. Jedna rzecz spowodowała u mnie gwałtowny wzrost szacunku do ludzi pracujących nad PES - oni naprawdę słuchają tego, co mają im do powiedzenia fani ISSa i futbolu. Dzięki uwagom graczy programiści nieustannie ją poprawiają i dopieszczają. Gra nabrała większego tempa w porównaniu do WE5. Zmodyfikowano siłę strzału - ustawienie zawodnika ma na nią większy wpływ, łatwiej jest spudłować, a cała sztuka polega na odpowiednim ustawieniu się i perfekcyjnej kontroli siły strzału. Przyspieszyli też akcję. Naprawdę wielką zmianą jest dodanie obsługi wszystkich możliwości, jakie daje Dual Shock 2. Nawet zwykłe podanie X jest teraz wrażliwe na siłę nacisku - naciskamy lekko podanie jest lekkie, naciskamy mocno i ślemy silną, płaską piłkę do naszego napastnika na wolnej pozycji. Brutalne mashowanie strzału w sytuacji podbramkowej będzie kończyło się posłaniem piłki wysoko w trybuny. Przyda się opanowanie i stalowe nerwy.

Dryblowanie dobrymi technicznie zawodnikami ma być łatwiejsze niż w WE5 - Zidane, Figo czy Rivaldo będą wkręcać wolnych i ociężałych obrońców w ziemię. Tym bardziej, że powiększyła się różnica pomiędzy umiejętnościami zawodników w PES - teraz są oni opisani współczynnikami od 0 - 100 i już kilkupunktowa różnica jest odczuwalna. Parametrów będzie więcej niż do tego jesteśmy przyzwyczajeni, a zawodnicy będą wyposażeni w różne specjalne zdolności. Na przykład: rozgrywanie, wybieganie na wolne pole czy też sytuacje jeden na jeden, zarówno jako bramkarz, jak i napastnik. Oprócz tego zawodnicy są bardziej przypisani do swych pozycji, niż to było wcześniej spotykane. Można oczywiście wystawić obrońcę do ataku, ale odbije się to negatywnie na jego współczynnikach. Bardzo dobry pomysł - jeszcze bardziej dodaje realizmu i tak już niemal perfekcyjnej grze. Grafika uległa znaczącej poprawie, animacja zawodników jest jeszcze (!) lepsza, ich twarze bardziej dopracowane, kibice na trybunach też lepiej się prezentują. Jest jedna mała ryska na monolicie PES - komentarz. Znów jest nienajlepszy. Komentuje oczywiście znana nam doskonale para James - Butcher. Ale ja już się do nich przyzwyczaiłem i naprawdę polubiłem tych gości. Do reszta udźwiękowienia nie można mieć żadnych zastrzeżeń - kibice są świetni, śpiewają, wrzeszczą, po prostu bomba! No i składy są aktualne, uwzględniają nawet ostatnie wielkie transfery - Zidane do Realu Madryt, Veron do Manchesteru czy Ronaldihnio do PSG. Niestety nic nie wiadomo o tym czy Dudek będzie już w składzie Liverpoolu czy jeszcze w Feyenordzie. Jest jeszcze wiele mniejszych (taktyki i ustawienia) i większych (w sterowaniu czy pięciostopniowa skala trudności) zmian ale o nich już w recenzji. Nie będziemy musieli długo czekać - PES wyjdzie naprawdę niedługo, do premiery zostały już niecałe dwa miesiące. Ale dla mnie to prawie wieczność... W miedzyczasie rzućcie okiem na najnowsze obrazki!

	POS	H.STYL	H.COL	PHYS	HEIG	AGE	OFF	DEF	BAL	STAMI	SPE	ACC	PASS	S.POW	S.ACCU	JUMP	HEAD	TECH	DRIB	CURV	POSIT	RESP	NR
DUDEK	GK	A1	B	B	187	27	13	17	17	17	17	17	16	16	15	18	15	14	15	14	17	18	1
MATYSEK	GK	I3	B	D	189	32	13	17	18	17	16	16	16	17	15	17	16	14	13	14	17	17	22
WALDOCH	CB	A1	C	C	185	29	13	17	17	17	17	16	16	16	16	18	16	14	14	17	17	17	3
HAJTO	CB	A1	A	C	187	28	14	16	18	17	16	16	15	17	15	17	17	15	15	15	19	17	6
ZIELIŃSKI	CB	H1	B	C	184	34	15	16	17	15	16	15	15	17	14	17	16	14	14	14	17	17	14
J. BAK	CB	A2	B	B	186	28	13	17	17	16	16	16	16	16	15	17	17	17	14	14	17	17	15
ŻEWLAKOW	SB	A1	A	B	182	24	16	15	16	16	17	16	18	18	17	16	17	16	15	17	17	17	4
KLOS	SB	K1	A	D	186	27	15	17	18	16	17	16	15	16	16	17	18	17	15	15	18	17	2
KAŁUŻNY	DH	I3	A	D	191	26	17	15	18	17	16	16	16	18	16	16	18	15	16	14	18	17	10
KUKIEŁKA	DH	I1	F	C	184	24	15	17	17	16	16	16	16	18	15	17	17	15	15	15	17	17	19
KOŹMIŃSKI	SH	A1	A	C	177	29	17	16	16	16	18	16	18	16	16	15	16	16	17	17	17	17	5
KRZYNÓWEK	SH	A1	G	C	179	24	17	14	17	16	17	16	17	17	16	15	15	15	17	15	17	17	18
ŚWIERCZEW.	OH	L3	B	B	180	28	17	15	16	17	17	16	17	16	17	16	16	16	17	16	18	17	7
A. BAK	OH	A2	C	B	176	26	17	15	17	17	16	16	16	17	17	18	17	16	15	15	18	17	20
ZDEBEL	OH	A1	A	C	182	27	17	14	16	17	16	16	17	17	16	16	16	17	16	16	18	17	17
IWAN	SH	H1	G	C	183	29	17	13	17	16	17	16	16	18	16	16	17	16	17	15	17	17	8
KARWAN	SH	A1	F	B	180	24	17	14	16	16	17	17	15	16	17	16	16	16	16	16	17	17	13
OLISADEBE	CF	K1	A	A	182	22	18	13	16	17	18	18	16	17	18	18	16	18	18	16	17	17	11
JUSKOWIAK	CF	A2	C	D	184	30	17	12	17	17	16	15	15	18	16	16	18	15	14	15	17	17	9
M.ŻEWLAWOW	CF	A2	A	B	182	24	17	12	16	16	17	16	15	17	17	17	17	16	16	14	17	17	16
KRYSZALOW.	CF	A2	B	B	183	26	17	12	17	16	17	16	16	17	17	17	17	16	17	15	17	17	21
FRANKOWSKI	CF	I3	H	A	172	26	18	12	16	16	16	16	16	16	17	16	17	17	17	16	17	17	12

Uwagi: Olisadebe jest Murzynem, natomiast Koźmiński, Krzynówek i Kryszałowicz są lewonożni. Tabelka jest dziełem Softysa. Wspaniała robota - wielkie dzięki i pozdrawiamy!!!

JIKKYOU WORLD SOCCER 2002

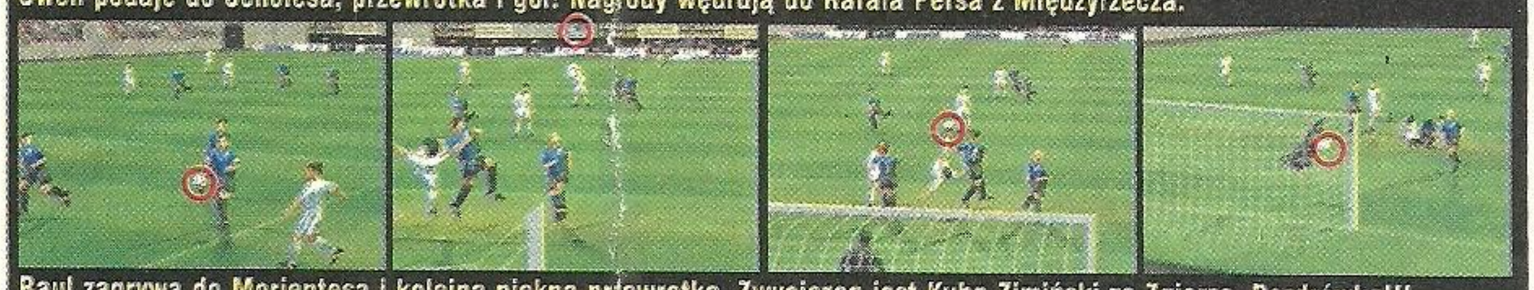
Europa czeka na PRO EVOLUTION SOCCER, a w Japonii właśnie ukazała się kolejna część serii JIKKYOU WORLD SOCCER. Nie planujcie jeszcze importu! Ta gra nie jest tego warta. Owszem grać, z trudem bo z trudem, się da. Ale ostrzeżeniem dla wszystkich, którzy mają na nią ochotę niech będzie fakt że jest ona zrobiona przez KCEO. A jak wiadomo ich piłeczki nie są nastawione na symulację. To taka FIFA japońskiego rynku. Co z tego że wygląda bardzo ładnie (choć trochę sterylnie), skoro zawodnicy poruszają się z dużym trudem, a na wykonanie prostego „kółeczka" potrzebują strasznie dużo miejsca i czasu. Kiwanie się jest sporym problemem. Ba! Nawet proste przyjęcie piłki lepiej wykonają zawodnicy z drużyny podwórkowej. Na domiar złego akcje są powolne i rwane, brakuje intuicyjnego i szybkiego rozegrania piłki. Najłatwiej jest podać na dobiegnięcie do skrzydłowego lub napastnika i patrzeć na rozwój wypadków. A nuż uda mu się przejąć piłkę i oddać strzał - zero planowania i taktyki, granie na „hurra!". Grę ułatwia lub utrudnia (zależnie od tego czy się bronisz czy atakujesz) fatalna obrona i bezmyślni bramkarze - po prostu masa głupich błędów. Grać jak mówiłem się da ale wyłącznie na własną odpowiedzialność.

UWAGA! PRZYPOMINAMY ZASADY KONKURSU

- przyjmujemy tylko bramki z ISS PRO EVO 1 i 2, wersji PAL
- karty pamięci lub kasety video wysyłajcie pod adresem: NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81
- karty odsyłamy po miesiącu/dwóch.

BRAMKI MIESIĄCA Wiecie już, że na listopad liczą się tylko bramki strzelone przewrotką. A w grudniu? Tylko najgłupsze samobóje!!!

Owen podaje do Scholesa, przewrotka i gol! Nagrody wędrują do Rafała Persa z Międzyrzecza.



Raul zagrywa do Morientesa i kolejna piękna przewrotka. Zwycięzcą jest Kuba Zimiński ze Zgierza. Pozdrówka!!!

WPŁYW FORMY NA WSPÓŁCZYNNIKI ZAWODNIKÓW W ISS PRO EVO 2 (strzałki).

Czerwona strzałka (W górę)
Balance +2, Stamina +2, Acceleration +1,
Accuracy +1, Response +1
Pomarańczowa strzałka (Po skosie w górę)
Balance +1, Stamina +1, Acceleration 0,
Accuracy +1, Response +0
Zielona kreska (Pozioma)
Balance +0, Stamina +0, Acceleration +0,
Accuracy +0, Response +0
Niebieska strzałka (Po skosie w dół)
Balance +0, Stamina -1, Acceleration -2
Accuracy -2, Response -1
Szara strzałka (W dół)
Balance +0, Stamina -2, Acceleration -3
Accuracy -3, Response -3

RPGamer

JASKINIA W KIESZENI czyli rzecz o erpegach na kieszonsolki...

Wbrew obiecującemu tytułowi, nie planuję poruszać tu tematu pakownych kieszeni spodni. Zamierzam napisać coś o erpegach na GBA. Czyli o czymś, czego nie ma - przynajmniej nie u nas.

Na szczęście to tylko stan przejściowy. Już niedługo powinno się pojawić w Europie kilka doskonałych tytułów. Wszystkich wielbicieli pokemonów muszę zmartwić - jak na razie nie zapowiedziano nic konkretnego. Prędzej czy później należy się jednak spodziewać inwazji kolejnej setki milusich potworków. Na razie jednak czekamy na coś bardziej klasycznego, jak na przykład Golden Sun.

O ile sobie przypominam, Golden Sun był pierwszym erpegiem zapowiedzianym na GBA i od razu podniósł ciśnienie wielbicielom kieszonsolek. Jak na złość, pojawił się jak dotąd tylko w Japonii, co skutecznie utrudnia granie osobom nie wprowadzonym w arkana języka naszych skośnookich braci. Nie będę się tutaj rozwodziła nad fabułą, opisującą bohaterskie (albo i nie, wszystko zależy przecież od nas) wyczyny czworga bohaterów - lepiej jest bowiem poznawać jej zawiłości samemu, niż czytać o niej w piśmie, choćby nawet najbardziej fachowym i opiniotwórczym. Skupmy się więc na tym, jak owe gry mają wyglądać.

W kwestii Golden Sun pokazane screeny upewniają nas, że chłopaki z Camelot wiedzą, jak się robi naprawdę dobrą grafikę. Nie to jest jednak najistotniejsze - grywaliśmy już w świetne erpegi z grafiką pozbawioną fajerwerków. Jak bowiem wiadomo wszystkim - liczy się to, co trzyma nas przy danym tytule. A coś mi się wydaje, że przy Golden Sun będzie nas trzymał tryb multiplayer. Nie, nic mi się nie pomyliło - cztery osoby, jedna gra, totalna współpraca. Jeśli komuś kojarzy się to tylko z niesławnym Blaze&Blade na PSXa, trudno. Myślę, że te skojarzenia nijak nie

Golden Sun

odbiją się na jakości tej opcji w Golden Sun. Zresztą, co tu dużo gdybać - gra powinna być w sprzedaży już niedługo. Wtedy się przekonamy.

Nieco mniej interesująco przedstawia się Monster Guardians. W dużym skrócie można powiedzieć, że to pokemony, tylko w mroczniejszym wydaniu i w rzucie izometrycznym. I coś takiego funduje nam Konami... Wstyd, panowie. Dość już

Golden Sun

Breath Of Fire

zrzynania z pomysłu Satoshiego!

Drugi erpeg ze stajni Konami to GetBackers. Tytuł z niczym się Wam nie kojarzy? Nie szkodzi. Mnie też nie - nie czytam bowiem japońskich mang dla nastoletnich chłopców. A na takiej mandze właśnie opiera się ta gra. Opowiada o dwóch nastolatkach, którzy zajmują się odzyskiwaniem zgubionych przez innych rzeczy. Przypuszczam, że przy tej okazji zdarzą im się różne niesamowite przygody, spotkania i walki z demonami, albo zgoła przenosiny do innego świata. Niestety, japoński jednak nie jest moją silną stroną, a na wydanie tego tytułu po angielsku nie ma

To my! Oddział

Mega Man Exe

co liczyć.

Ok, wszyscy zdołowani? To jedziemy dalej. Trzy słowa: Breath of Fire. Czwarta część niedawno pojawiła się u nas na PSXa, więc wszyscy wielbiciele powinni zacząć gorączkowo liczyć chomikowane na czarną godzinę środki. BoF to nowa wersja starego hitu (jak to zwykle bywa) - ze SNESa. Nie jest to jednak to samo, co pamiętamy - albo i nie - ze starej konsoli koncernu na literę N. Grafika została bowiem podrasowana, dodano też nowiutkie mini-gry - całkiem jak na PSX! Capcom opowiada też o innych specjalnych dodatkach, ale nic konkretnego nie da się wyciągnąć.

Mamy natomiast mnóstwo konkretów na temat Megamana. Tym razem też nic mi się nie pomyliło - będzie erpeg z Megamanem. W zasadzie to nic złego. Szkoda jednak, że Mega nie został osadzony w swoim świecie samodzielnie i że nie mamy szansy wskoczyć w błękitny kombinezonik. Zamiast tego, wcielamy się w dzieciaka sterującego swoim Megamanem, sprowadzonym do roli kukiełki posłusznej naszym poleceniom. Spacerujemy, rozmawiamy, walczymy z innymi kukiełkami... Brzmi znajomo?

A jakże. Od niedawna mam wrażenie, że cały świat zapatrzył się na pokemony - i nie mam tu na myśli wszędobylskich promocji. Większość gier na GameBoya, które ukazały się lub przynajmniej zostały zapowiedziane po premierze Pokemona Blue/Red i dalszych części, to ewidentne kopie. Owszem, czasami autorzy starają się jakoś zamaskować swoje intencje - tak jest np. w doskonałym MagiNation na GBC. Niestety, wszelkie teksty w stylu „control your creature" w informacjach na stronie gry budzą we mnie lekki niesmak. Liczę przynajmniej na inwencję twórców nowej części pokemonów - może uda im się wymyślić coś świeżego.

GBA ma jeszcze jednego asa w rękawie - Fire Emblem. Początki serii sięgają NESa, ale jej ostatnia cześć była pierwotnie opracowywana na N64. Przedwczesne zejście tej konsoli spowodowało przeniesienie prac na nową platformę. Zapowiada się erpeg dla koneserów. Fabuła na pewno nie będzie płytka - a w dodatku zamiast błąkać się po mapie i natykać na równie zagubione potwory, będziemy przestawiać nasze postacie na mapie. Każda z nich będzie mieć określoną ilość punktów ruchu, specyficzne ataki - trochę przypomina to sterowanie znane z RTSów. Będzie także Tactics Ogre! Ta strategia turowa jest bardzo popularna w Japonii w wersji na PSX, a niedawno ukazała się także jej anglojęzyczna wersja. Teraz nowa część zmierza na kieszonsolki...

Chyba czas wybrać się po akumulatorek z zasilaczem do GBA, bo zrujnuję się na baterie.

Dokładne daty wydania większości wspomnianych przeze mnie tytułów nie są jeszcze znane. Oby jednak Europa nie znalazła się znów w tyle za USA.

Czego Wam i sobie życzę.

Squarechick

Tactics Ogre

Z ostatniej chwili - na GBA szykuje się kolejny japoński erpeg. Będzie to Dokapon, opowieść o losach małoletniego bohatera, który pragnie być prawdziwym herosem. Niestety, tutaj tez mamy do czynienia z potworkami, które pokonujemy w walce i dołączamy do naszej drużyny. Ma ich być ponad 150. Łał, kolejny klon pokemona. Wspaniale.

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Nowa propozycja hiszpańskiej firmy Gaelco łączy w sobie humor OFF ROAD i ROAD RUSH 2049 firmy Midway z grywalnością i świeżością CRAZY TAXI.

Z lewej SMASH DRIVE, który niebawem zagości na PS2 i innych konsolach. Z prawej - BH: CV - GS2. Ładny skrót.

Gdy na początku lat dziewięćdziesiątych grupa programistów i twórców gier z Barcelony zadebiutowała programem BIG KARNAK, nic nie wskazywało na to, że zespół ten będzie w stanie doścignąć znanych japońskich producentów gier. Jednak polityka i talent założyciela firmy Juliana Goicoa zaowocowała wkrótce takimi hitami salonów arcade, jak : WORLD RALLY, SURF PLANET czy RADICAL BIKERS. SMASHING DRIVE zdecydowanie wpisać można na listę osiągnięć firmy GAELCO, której nazwa pochodzi od skrótu GoicoA ELectronic COmpany. Podobnie, jak ma to miejsce w CRAZY TAXI, wcielamy się tutaj w nowojorskiego taksówkarza (You talking to me ?) i podobnie jak tam prowadzimy żółtą do bólu taksówkę. Nowy Jork jest jednak w tym wypadku miastem przyszłości, a taksówka tylko kolorem przypomina typowy amerykański pojazd z dzisiejszych ulic Big Apple.

Jak przystało na taksówkarza, naszym zadaniem jest dowiezienie pasażerów w wybrane miejsca tej specyficznej aglomeracji. Akcja gry jest totalnie szalona, a zważywszy na to, że ruch uliczny w New Yorku nie należy do najspokojniejszych, stłuczki... Co ja mówię - prawdziwe katastrofy drogowe są tu na porządku dziennym. Każda droga obfituje też w szereg niespodzianek w rodzaju wariackich skrótów, skoczni, ramp i jazdy po pionowych ścianach. Duża liczba bonusów pozwala nam wyposażyć nasze żółte monstrum bajerami w rodzaju dopalacza, taranu, czy opon typu Big Foot. Możemy też zamienić naszego krążownika szos w pojazd rodem z WipeOuta lub wyposażyć go w piły tarczowe (Husqvarna RULEZ!) i rżnąć wszystko, co stanie nam na drodze. Szczególnie polecam przerżnięcie... Pociągu towarowego lub cysterny.

Na ekranie startowym dostępne są trzy przejazdy. Najłatwiejszy z nich to nowojorski poranek (Early Bird). Jak to o poranku, jest już jasno i nie ma jeszcze dużego ruchu. Kolejny dostępny przejazd odbywa się już w czasie popołudniowego szczytu (Rush Hours) i wierzcie mi, ulice - są tu prawie totalnie zakorkowane. Ostatnia jazda bez trzymanki odbywa się nocą. Co to jednak za noc, gdy nikt nie oszczędza na oświetleniu ulicznym.

Niestety - twórcy gry nie przewidzieli opcji wyboru pasażerów i bez względu na to, o jakiej porze dnia czy nocy wybierzemy się w trasę, naszą taksówkę zatrzymują w różnej kolejności: turysta z kamerą video, kobieta z zakupami, modelka i boss mafii z ochroniarzem. Gdy poradzimy sobie ze wspomnianymi trzema przejazdami dostajemy jeszcze Bonus Stage.

Taksówka wygląda solidnie , nie jest jednak niezniszczalna. Po kilku kolizjach poruszamy się w zasadzie wrakiem. Jednak od czego są power-upy. Bąbel z kluczem francuskim (repair) napotkany po drodze sprawi, że nasza gablota znów będzie wyglądać jak nowa i to bez wizyty w warsztacie. Istotą gry jest jednak sama jazda.

Oprócz popylania po ulicach za ukazującymi się na ekranie strzałkami i rywalem w podobnej taksówce, mamy tutaj niezliczoną ilość skrótów. W jednym z nich walimy na skuśkę po lotnisku (bodajże JFK), rozwalamy wózki z bagażami, przejeżdżamy nad startującym samolotem, a czasem samolot robi z nas naleśnika. Turyści rozpierzchają się z piskiem. W innej lokacji wjeżdżamy do płonącego budynku, fabryki, centrum handlowego czy wreszcie do Empire State Building, gdzie za pomocą wind dopadamy uwieszonego na iglicy King Konga. Demolka jakiej dokonujemy w tej grze, żywcem przypomina klimaty znane z filmu Blues Brothers. Zresztą w grze jest tyle smaczków i lokacji, że nie sposób je w skrócie choćby opisać. W każdym razie Nowy Jork żyje w grze i wszystkie jego charakterystyczne budowle są tutaj obecne.

Grafika w klimacie komiksu powiększa jeszcze wrażenie, że wszystko dzieje się tu z przymrużeniem oka, a sama taksówka wygląda jak połączenie typowego yellow cab z pojazdem doktorka z „Powrotu do przyszłości". Swoją rolę dobrze spełniają też krótkie animowane wstawki, gdzie możemy zobaczyć jak wygląda pasażer po takiej szaleńczej jeździe.

Oprócz ulicznego gwaru towarzyszy nam w tle punkrockowa muzyka i wrzaski uciekających na boki przechodniów.

Dystrybucją automatu zajęło się NAMCO i w ten sposób kanarkowe obudowy Smashing Drive - II x M zobaczyć już można od maja w salonach na całym świecie. Firma GAELCO przygotowała dwie wersje obudowy z 28-calowym ekranem. Sit Down ma ruchome siedzenie i kierownicę z force feedback'iem, natomiast typowa wersja Up Right ogranicza się tylko do dodania typowej obudowie drewnianej ławeczki. Można połączyć dwie maszyny i ścigać się z rywalem, co zdecydowanie wszystkim polecam.

Grę zasila własny system firmy Gaelco podobny w osiągach do NAOMI 2 i trudno się dziwić, ponieważ bardzo go przypomina. Wykorzystano w nim także technologię PowerVR firmy NEC i kombinacje dwóch procesorów SH4 od Hitachi. Efekty graficzne jakie osiągnięto w tym zestawie są nadspodziewanie dobre. Cóż wypada teraz tylko czekać na konwersję na konsole, która została już zapowiedziana przez Namco. Gra ukaże się na PS2 i Gamecube. Już za chwilę będzie w czym wybierać.

Val.B

PS: Na deser kilka obrazków ze świezutkiego **BIOHAZARD: GUN SURVIVOR 2.** Ta videostrzelnica niedawno zadebiutowała w japońskich salonach gier i jest wspólnym dziełem firm Capcom i Namco. Wszystko opiera się o scenariusz i grafikę RE: CODE VERONICA, tylko że teraz naszym zadaniem jest już tylko eksterminacja. Niebawem napiszemy o tej grze więcej.

GAWĘDY PO FAI

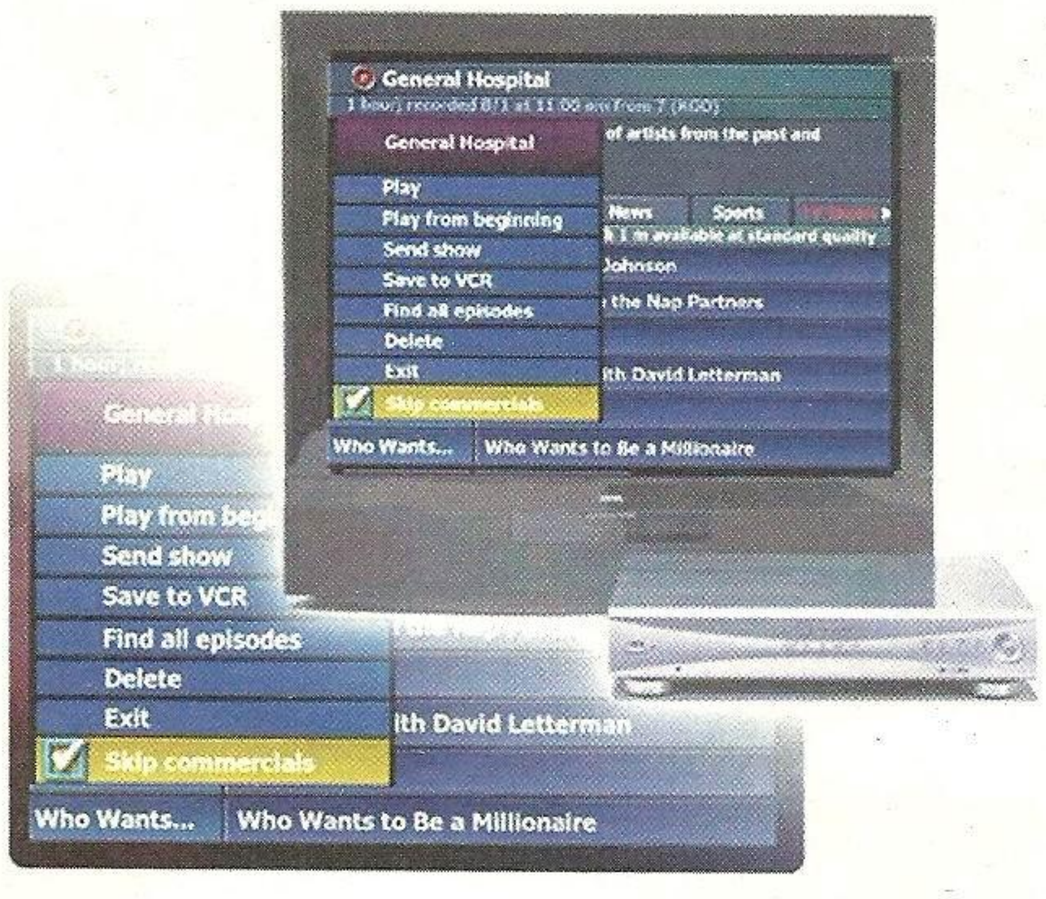
Ostatnio na rynku pojawił się mini-serial „Jak rozpętałem drugą wojnę światową" w wersji pokolorowanej, na trzech płytach DVD. Każda z płyt kosztuje bodajże 50 złotych, czyli w miarę tanio. Za cały pakiet trzeba zapłacić oczywiście 150 złotych.

Ktoś dociekliwy mógłby zapytać jednak: „zaraz, cały film ma 6 godzin, przecież to bez problemów zmieściłoby się na jednej płycie!". To prawda, ale wtedy producent nie mógłby żądać 150 złotych, bo wszyscy narzekaliby, że drogo, jak za jedną płytkę. Obecne rozwiązanie powoduje, że i wilk syty („jedna płytka kosztuje mnie tylko 50 złotych, to jak za darmo!") i owca cała („hehehe, udaje mi się sprzedać jeden produkt za 150 złotych, ale ci ludzie naiwni").

Co to ma wspólnego z konsolami i grami komputerowymi?
Otóż sieć obiegła ostatnio plotka, jakoby następca X-Boxa - bo chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie ma wątpliwości, że Microsoft już nad czymś takim pracuje - miał być wielkim połączeniem magnetowidu, komputera, DVD, konsoli i co tam jeszcze Bozia nam w domowej elektronice dała. Ot, jedno nieskromne pudełko, które zastępuje nam kilka innych, a poza tym nie wymaga takiego okablowania. Wspaniały pomysł, prawda?
A jednak, moim zdaniem, nic z tego: przemysł elektroniki użytkowej dostał zapewne drgawek na samą myśl, że zamiast osobnych elementów miałby w sprzedaży tylko jeden produkt. Obroty spadłyby zapewne pięciokrotnie...

Mój przyjaciel jest wyznawcą teorii spiskowych i twierdzi, że na świecie od dawna znany jest silnik, który nie dość, że jest ekologicznie czysty, to jeszcze jest bardziej wydajny od benzynowego. Jednak - według druha mego - wielkie koncerny wykupiły patent i wynalazek nie zobaczy światła dziennego dopóty, dopóki na świecie mamy jeszcze złoża ropy (czyli jeszcze przez jakieś 40 lat). Być może. Ale nawet taki sceptyk jak ja musi przyznać, że nie jest przypadkiem, iz w kilka dni po pojawieniu się plotki o kombosowym X-Boxie 2 Microsoft natychmiast wydał oświadczenie prasowe, w którym zdecydowanie odżegnuje się od tego typu zamysłów.

Z drugiej jednak strony, jak mawiał pewien mądry człowiek, „nie wierzę plotkom niezdementowanym". Więc może jednak?... Cóż, pewnie niedługo się przekonamy. Zostawiając jednak na chwilę X-Boxa w spokoju, możemy poprzeżywać coś, co jest już wydarzeniem oficjalnym i udokumentowanym, a więc PlayStation 3. Wszyscy zapewne pamiętają, iż nasz hardware guru Ken Kutaragi zapowiedział, iż PS3 będzie 1000 razy szybsza od poprzedniczki. Po stosunkowo krótkim okresie ciszy pojawiły się nowe informacje.



W Stanach już od kilku lat można kupić systemy (np. Replay TV TiVo), które umożliwiają zapis cyfrowy

Przede wszystkim, nie będzie już czegoś znanego pod nazwą PlayStation. Sony zarejestrowało znaki handlowe PS3 i tak też nazywać się będzie nowa konsola (oczywiście Sony wykupiło również domeny internetowe, np. PS3.net czy PS3.com). PS3 ukaże się w roku 2005, a w 2004 IBM - który wygrał z Toshibą wielomilionowy kontrakt na produkcję głównego chipu - zacznie dostarczać procesory. Toshiba, mimo przegranej, nadal będzie głęboko zaangażowana (głęboko w tym przypadku oznacza 400 milionów zielonych) w przedsięwzięcie. Jako ciekawostkę dodam, że kryptonim nowego microchipa to „Cell" („Komórka").

Mało szokującym faktem jest to, że sukcesorem Emotion Engine będzie Emotion Engine 2. Natomiast (i w rzeczy samej) przecieki wskazują na rzeczy dużo bardziej ciekawe. Otóż kiedy tworzona była PS2, Sony „główne" miało kłótnię ze swoją dywizją SCE: Sony chciało konsoli tak prostej jak PS1, natomiast SCE chciało czegoś dużo bardziej przykombinowanego. Jak wiadomo, stanęło na zdaniu Sony, ale problem powrócił przy okazji PS3. I najświeższe info mówi, że ...Będą 2 konsole: PS3 i PS3 Value. Ta druga będzie zwykłą konsolą, przeznaczona wyłącznie do gier wideo, natomiast ta pierwsza to już prawdziwy boom box. Albo set-top box.

Najbardziej interesującą opcją PS3 ma być możliwość prawdziwie cyfrowego zapisu telewizyjnego. Dzisiaj wszyscy bazujemy na analogowych magnetowidach, które nie dość, że zapisują obraz jakości gorszej niż oryginał, to jeszcze zapis ten jest nietrwały. W Stanach już od kilku lat można kupić systemy (np. ReplayTV czy TiVo), które umożliwiają zapis cyfrowy, czyli w skrócie, nie na taśmę, a na twardy dysk. Jak widać, pomysł nie jest nowy i jego implementacja w PS3 nie będzie niczym nowym. Ja osobiście powitałbym ten bajer z radością.

Wiadomo także, że Sony chce zrobić z PS3 narzędzie do kupowania online, czyli za pośrednictwem Internetu. Oczywiście, latać po stronach www potrafić już będzie PS2, (a w Japonii już potrafi). Ale w przypadku PS3 nacisk na tę cechę ma być wyjątkowo wyraźny. W Polsce zakupy w ten sposób robi mniej niż 1% narodu, ale w Stanach czy Japonii jest dokładnie odwrotnie: analitycy twierdzą, że w 2009 zwykłe sklepy nie będą istnieć! Osobiście w to nie wierzę, niemniej jednak faktycznie handel online jest na zachodzie niebywale rozwinięty i nic dziwnego, że Sony też chce mieć nad tym kontrolę.

Oczywiście kupowanie przez sieć to nie jedyna zaleta wbudowanego w PS3 netu. Tak zwany broadband, a więc Internet szerokopasmowy (dla laików: po prostu bardzo szybki) jest dla Sony na tyle ważny, że kwestie sieciowe i transferu danych mają znaczny wpływ na design głównego chipa. Świat konsol długo opierał się sieci (Nintendo zawsze twierdziło, że u nich Internetu nie będzie, bo ludzie powinni się widzieć nawzajem podczas gry), ale i ta baza padła. To akurat mnie ani ziębi, ani grzeje: tak jak wolę grać na dużym telewizorze, tak zakupy czy oglądanie stron jest zdecydowanie wygodniejsze przez pecetowym monitorem i z myszką pod ręką.

Jak na razie więcej plotek nie podchwyciłem, ale jak rasowa kokota dam znać, kiedy nastąpi kolejny „kontrolowany przeciek"...

Adrian Chmielarz

Autor jest twórcą gier komputerowych i szefem oddziału developerskiego firmy Lemon Interactive. A te poglądy są jego własnymi.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

Blue Stinger
Marvel VS Capcom
Resident Evil 2
Illbeed
Capcom vs SNK
18 Wheeler APT
Sega GT
Phantasy Star
Dead Or Alive 2
Tony Hawk 1
Crazy Taxi
Shadow Man
Evil Dead
Soul Reaver
Dino Crisis
Urban Chaos
Resident Evil 3
Rayman 2
UFC
Metropolis M-SR
Quake III Arena
Soul Calibur
Power Stone 2
Tony Hawk 2
Tomb Raider 4
Dave Mirra BMX
Ready 2 Rumble 2
SF Alpha 3
Virtua Fighter 3
Alone In The Dark
Power Stone
Residenrt Evil CV
Shenmue
Virtua Tennis
Rec. Of Lodoss War
Chu Chu Rocket
Marvel vs Capcom 2
Street Fighter III
Nightmare Creatures 2
Tomb Raider 5
Grandia 2
Sonic Adventure
House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

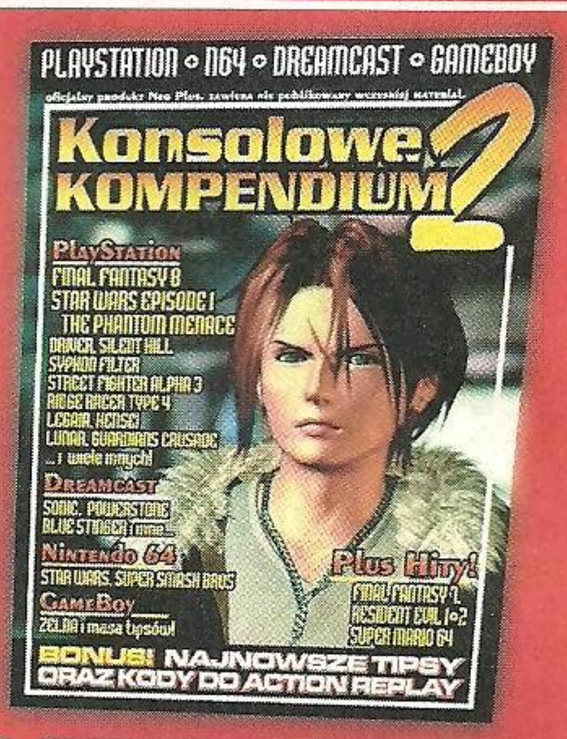
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

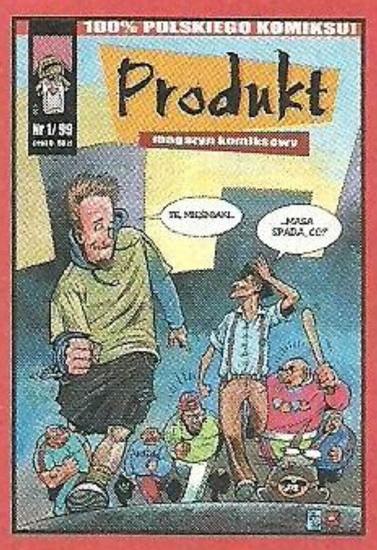
cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

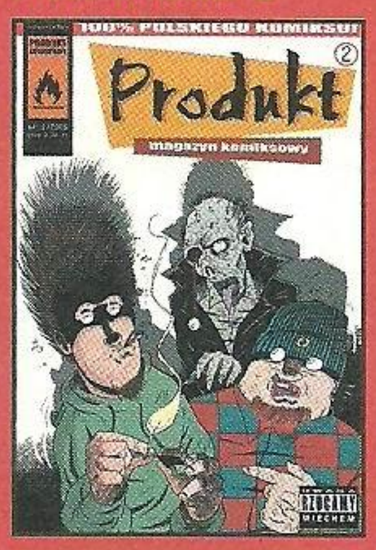
MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

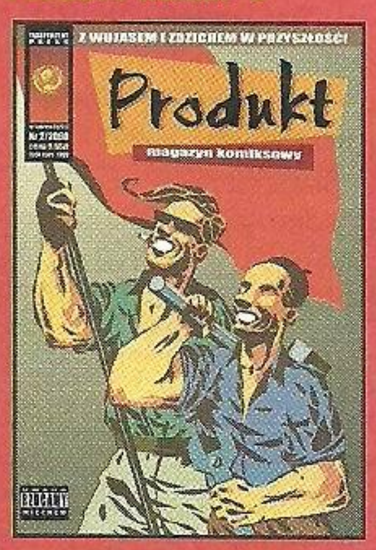
Produkt numer 1



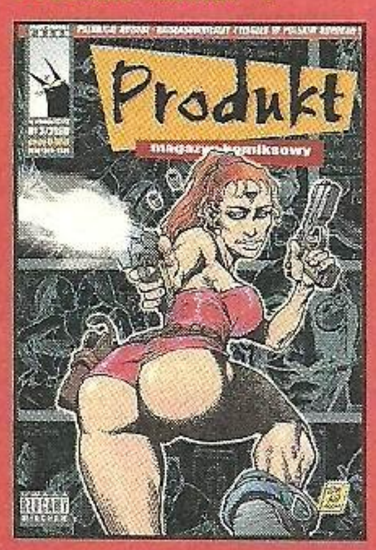
Produkt numer 2



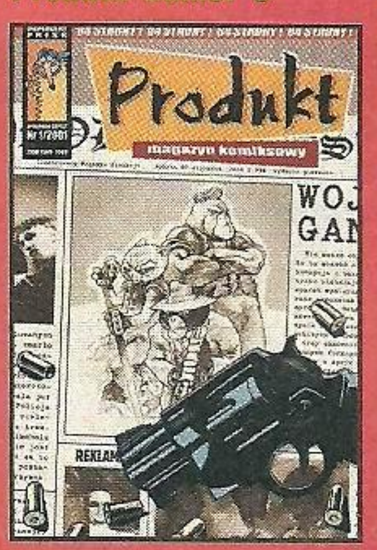
Produkt numer 3



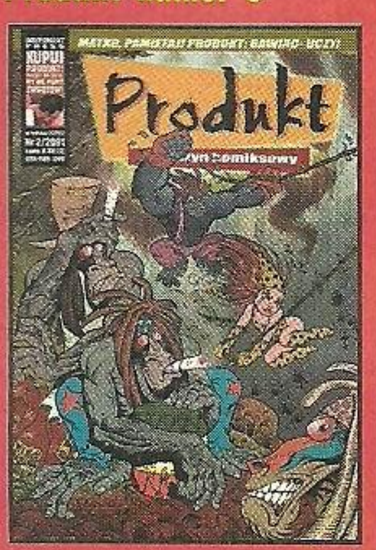
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)
Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
NOWOŚĆ!
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsoli Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medlevil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC, Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The Road to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, O2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connected - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confidential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

GAMEBOY MAGAZYN nr 1
OPISY: POKEMON GOLD & SILVER
RECENZJE GBC: Pokemon Gold & Silver, Tomb Raider 2, Pokemon Pinball, Pokemon Puzzle, Mag-Nation i inne!
RECENZJE GBA: Super Mario Advance, Castlevnia, Tony Hawk, GT Advance, F-Zero, Army Men i inne!

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

F.A.Q

Witajcie. Za oknem resztki słońca, na dworzu coraz zimniej... Jesień pełną parą. Wreszcie więcej czasu dla konsol i najlepszych gier. W tym miesiącu dominującym tematem jest... Hardkorowość. No to jedziemy.

Nolster, Marceli i G-Ash

ONA I KONSOLA

Olivka i fragment jej ściany!

Ave!
Na wstępie chciałabym Wam ciepłutko podziękować za druknięcie mojego rysunku w Galerii wakacyjnego numerku. Żałuję tylko, że aż tak go zmniejszyliście... Nie widać wszystkich szczegółów, he, he... No, ale mniejsza z tym. Jeszcze raz THANKS!
Inspiracją do napisania tego listu był list Yuny z Warszawy (serdecznie pozdrawiam). Powiem Wam szczerze, że grającej dziewczynie jest się bardzo trudno przebić w tłumie facetów. [...] Jak sięgam pamięcią, już w wieku 9 lat pogrywałam na Commodorku (kochałam i kocham nadal serię Dizzy), później była Amiga 1200...Hmm...Street Fighter 2, Mortal Kombat 1&2. Już tutaj zrodziła się moja miłość do bijatyk. Natomiast w 1996 zawitał do mojego domku PSX...
Aktualnie mam 18 lat i słucham metalu. Nie wstydzę się przyznać do tego, że gram. Jestem z tego strasznie dumna, gdyż naprawdę niewiele jest grających dziewczyn, chociaż może i są, ale się do tego nie przyznają.
Moją pierwszą grą był SOUL BLADE, nadal uważam, że jest to najbardziej miodne mordobicie na szaraka. Nigdy nie zapomnę jakie wrażenie wywarło na mnie intro.
To śliczne zbliżenie na buźkę Mitsurugiego, nie mówiąc już o szkicach postaci zawartych w książkach odkrytych po ukończeniu Edge Master Mode... Cudzik!
Moją największą miłością są jednak produkcje Squaresoftu i Capcomu. Jestem właśnie w trakcie kończenia FF VI i mogę śmiało stwierdzić, że pod względem klimatu plasuje się u mnie na drugim miejscu zaraz po FF VII.
I dlatego nie mogę zrozumieć co Yunę tak poruszyło w FF VIII. Dla mnie jest to najbardziej drętwa część Finala. Debeściak to oczywiście FF VII. Nie ma większego mastera od Sepha...AVE! Klimat... Fabuła... Rozwala! Chociaż nie przechodziłam go sto razy, a zaledwie cztery.
Moja mania nie wiąże się z nagrywaniem swej gry na kasety wideo (bez przegięć), tylko z siedzeniem godzinami przy kompie i grzebaniem w necie. Szukanie oryginalnych szkiców postaci to wielka dla mnie frajda. Mój zbiór to przeszło 1500 obrazków, a większości z nich nie ma w żadnych gazetach, a przynajmniej w polskich.
Nałogowo wyciągam zawartość płytek za pomocą PSM PLAY'a. Można znaleźć dużo ciekawych rzeczy. Na przykład z mojego ukochanego XENOGEARS wyciągnęłam ukryty filmik z cudowną piosenką i animacjami nie występującymi w grze. Był to dla mnie spory szok. Podobnie było z CHRONO CROSS, słyszałam że do odkrycia jest 20 screenów. Ja znalazłam zaledwie 10. Może programiści mieli je dodać, a w ostatniej chwili zrezygnowali, kto wie?
Podobne głupotki można wyciągnąć z RE2, są fotki takich lokacji, których nie ma w grze.
Mam słabość do XENOGEARS i CHRONO CROSS. Obie te gierki są tak piękne, że czasami aż żal jest wyłączyć telewizor. Jedno jest pewne, Squaresoft to bogowie! Stworzyli Sephirota i za to będę im wdzięczna do końca życia. Chłopakom z Capcom dziękuję na kolanach za RESIDENTY, mają super klimat.
Pamiętam, że jakoś tak na początku, zaraz po SOUL BLADE, wpadł mi w ręce RESIDENT EVIL 1. Rewelacja - prawdziwi ludzie w intrze - szok!
Pierwsza część „Rezydencji Zła" jest moją ulubioną. Ani dwójka, ani trójka nie mają już takiej duszy.
Jednak prawdziwego strachu nauczył mnie dopiero SILENT HILL. Ave Konami! W taką schizę grałam tylko raz w życiu, a zawsze myślałam, że RESIDENTY są straszne. Ta gierka naprawdę uczy się bać.
Niesamowitą pozycją jest dla mnie SOUL REAVER. Raziel jest chyba najoryginalniejszą postacią w grach na PSX'a. Do tej pory pamiętam moje pierwsze zetknięcie z tą gierką. Intro... Genialna muzyka, kapitalne głosy lektorów, cały czas mam w podświadomości hasło „...My Angel of Death..." wypowiedziane na początku gry przez Kaina. A gdy Raziela strącano w otchłań, to serce się z żalu ściskało.
METAL GEAR SOLID również wywarł na mnie olbrzymie wrażenie. Tu się przyznam bez bicia że przegrałam sobie wszystkie rozmowy na kasetki i teraz słucham ich z wielką przyjemnością. Liquid ma świetny akcent, szkoda tylko że skończył jak ścierwo. Cały czas się jednak łudzę, że może zobaczę go w MGS 2. Jedynym rodzajem gierek, za którym nie przepadam są strategie. Jeśli chodzi o mordobicia to tak jak wspomniałam na wstępie: Soul Blade rulez! Jednak nie poprowadzi wszystkich graczy świata. Gdy już zdobędziemy władzę w każdym zakątku globu i najbliższych rejonach galaktyki, zarządzimy siedmiodniowy i co najmniej dwudziestoczterogodzinny minimalny czas grania, a wszyscy developerzy będą tworzyć na nasze zawołanie same wspaniałe produkcje. Jest to jakiś pomysł i zaczyna nam się podobać...

Posiadam kompa z procesorem 400 MHz, kartą graficzną RivaTNT2 64RAM oraz tuner AVER MEDIA TVCapture98. Posiada ona wejścia chinch video i audio. Kupię PS2, ale nie mam telewizora z wejściem euro lub chinch, a przy podłączeniu przez antenę nie podłączę audio do HI-FI!!! Czy uda mi się połączyć te dwie jakże różne maszyny i odwieczny spór konsol z pecetami załagodzić ich współpracą?

W ofercie Sony nie ma kabla, który sprosta Twoim wymaganiom, ale zawsze możesz zadzwonić do jakiegoś sklepu wysyłkowego - numer telefonu do niejednego z nich znajdziesz na reklamach zamieszczonych w numerze.
Jeśli to nie pomoże, zostaniesz zmuszony do grania na TV z nienajlepszym dźwiękiem lub sprawdzisz się w roli mediatora pokojowego.
Trzecią możliwością jest zakup nowego telewizora. Warto to rozważyć, ponieważ nowy odbiornik ze złączem euro można w tym momencie kupić za niewielkie pieniądze na przykład w supermarkecie. Zawsze tam trafisz na jakąś promocję.

Czy Florina poślubi Alexa?

Wassup z Onetu

Tak, to pewne. Przynajmniej wszystko będzie na to wskazywało, ale tylko do momentu, gdy podczas rekonwalescencji w szpitalu po niefortunnym wypadku (na godzinę przed ślubem) Alex pozna miłą pielęgniarkę otrząsającą się z nieudanego związku z byłym taksówkarzem.

Where all the soldiers gone...

Co się stało z Bananem?!?

chór głosów

Krzysiek postanowił zmienić pracę. Teraz ostro działa w dużym wydawnictwie Axel Springer Polska. Obiecał jednak, że będzie gościnnie pojawiał się w Neo Plus. Życzymy mu powodzenia!

Staroszkolny hardkorowiec

Cześć!
Chciałbym poruszyć temat dotyczący waszego testu na HC gracza.

Jesteśmy poruszeni.

Uważam, że jesteście super gazetką.

Fajowo. Nam też bardzo podoba się enipus!

Nie zmienia to faktu, że ten test był niepotrzebny. Zaraz wyjaśnię dlaczego. Otóż zastanówcie się ilu wtedy było graczy posiadających PlayStation i N64? Ten test był przeznaczony wyłącznie dla takich osób.

Według nas hardkor to zawodnik, który interesuje się wszystkimi konsolami i jest na bieżąco z wszystkimi grami, a że akurat Nintendo było mniej popularną platformą... Dzięki temu można było ocenić kto zna się na rzeczy, a kto tylko tak myśli.

Według mnie (choć mogę się mylić) test powinien dotyczyć gier oldschool'owych (pisanych na NES'a, SNES'a lub AMIGE), które dotyczą prawdziwych HC. Wiadomo, że AMIGA to komputer, a wy nie zajmujecie się kompami, ale OLDSCHOOL = HARDCORE.

dj A-men

Zgoda. Oldskul jest równy hardkorowi, ale weź pod uwagę fakt, że w momencie, gdy zaczęliśmy robić protoplastę Neo Plus taki SNES już nie istniał. Nie mówiąc o starszym sprzęcie.
Ciężko jest wymagać od kogoś, by wiedział o rzeczach, które nie były udokumentowane w zrozumiałym mu języku.
W kwestii Amigi sam odpowiedziałeś sobie na pytanie. To nie jest konsola. W ten sam sposób moglibyśmy zadać pytanie kim była Roberta Williams - w końcu stare przygodówki to też oldskul i hardkor w tym momencie.

Łącze stałe czy niestałe

Cześć!
Jedno malutkie pytanko. Czy DC można podpiąć do sieci przez stałe łącze?

Gracz z Krakowa

Niestety, karta sieciowa do Dreamcast'a nie jest dostępna w Europie, a nie dane nam było testować wersji przeznaczonej na rynek amerykański.

W jednym stali pokoju...

Siema!

Wasza gazeta to kult i powinniście założyć sektę.

Spoko - Gulash zostanie guru, a Marcel, Grabarz (czyli Miłosz) oraz Nolster (Marcin) założą tajny aparat o wiele znaczącym kryptonimie M3. Razem stworzymy organizację (tajną i elitarną, oczywiście), która

Ach te gry!!!

Cześć wszystkim!
W odróżnieniu od większości waszych czytelników (tych, którzy do was piszą) jestem z wami dopiero od numeru 8 NEO PLUS. Mam 20 lat i jestem graczem już ponad 8 lat (o kurde to prawie połowa mego życia, chociaż wy macie tą część już za sobą).
Po raz pierwszy do czynienia z grami miałem gdy mój ojciec (wtedy jeszcze młody i ciekawy nowych technologii) kupił mi, a raczej sobie AMIGĘ 500. To cacuńko w swoim czasie było nie do pobicia. Do dzisiaj nie mogę zapomnieć swej miny, gdy moje gały ujrzały MORTAL KOMBAT. Z kolegami zamiast chodzić do szkoły urządzaliśmy sobie turnieje u mnie bądź też u kolegi w domu. Niestety miało to później przykre dla mnie konsekwencje w szkole, jednak jakimś cudem zdałem. Może dlatego, że Amisia poszła pod kluczyk. Potem w szkole średniej przyszedł czas na PC-ta jak na tamte czasy był to jeden z najlepszych (pierwszy MMX) za którego starzy dali 6 tysiaków w tym 2 moich. Pierwszą grą jaką na niego miałem był znany Need for Speed 2, w którego non stop grałem zachwycając się grafiką i realizmem. No ale czas mijał i jak to bywa z „blaszakami" po 1,5 roku był to już złom i tak złomuję go do dzisiaj, ponieważ wiem, że nie ma sensu kupować nowego (ważne jest tylko to, że mogę serfować po necie, słuchać MP3 no i pisać). Po zaliczeniu 3 klasy średniej (z wykładowym angielskim) pozwoliłem sobie ufundować nagrodę. I tak nadeszła Era Pleja. Do dziś pamiętam zbolałe paluchy po graniu dniami i nocami w TEKKEN 3. Potem nadszedł MGS no i była ostra jazda. W klasie maturalnej obawiałem się jedynie tego, że przez szaraka za późno wezmę się do nauki, więc miesiąc przed sądnym dniem odłożyłem go na bok i wziąłem się ostro za naukę.

Sam już nie pamiętam ale chyba kuciem nie byłem tak bardzo zmęczony, jak graniem w TEKKEN 3. Po zdaniu i balowaniu przysiadłem znowu do konsolki i ... Ggrałem. Jak chyba każdy posiadacz PS czekałem na PS2 jednak cena przewyższyła moje możliwości. Niektórzy z was mogą pomyśleć, że skoro moi staruszkowie dali tyle za PC to czemu by nie mieli dać 2.5 tyś. na konsolkę. Hmm... a figa! Nie moi rodzice. Dla nich blaszak był konieczny bo miałem infę i miał mi służyć do nauki a nie do elektronicznej rozrywki (ha...ha...). Jak wywaliłem swoje 600 zł. na PS to ojciec przez tydzień truł mi głowę, że jestem „dużym dzieciakiem". Może i miał rację ale w takim razie wszyscy moi kumple też muszą być „dużymi dzieciakami" (tu chyba tkwi kwestia różnicy pokoleń). Na Plejaka wychodziło już coraz mniej ciekawych pozycji i musiałem się go zawczasu pozbyć aby dostać za niego jak najwięcej kasy. Sprzedałem PS za 400zł - 29-letniemu gościowi (ciekawe jak mój ojciec by go nazwał?). Ale kasy na PS2 wciąż brakowało, a na czymś trzeba było grać bo w telewizji wciąż nudy.
Dołożyłem 150zł. i kupiłem DC.
Właśnie tak - Dreamcasta. Coś wam powiem, (a właściwie napiszę) ta konsolka jest potężniejsza niż przypuszczałem. Grafa po prostu zabija, nie wspominając już o ilości hitów jakie się na nią ukazały. Wiem, że będę jej używać tylko przez najbliższy rok, wiadomo z jakiego powodu. Nowych gierek jest z dnia na dzień coraz mniej, co można zauważyć w waszym czasopiśmie (nie mam do was o to pretensji). Ale nadrabiam to sobie starymi hitami, ostatnio jest to Soul Calibur i teraz wiem co odczuwali ci, którzy na początku wydania tej perełki pisali do was że jest to the best fighter. Niektórzy zapytają: po co to napisałem? Ale chcę wam uświadomić jakim człowiek zmiennym jest, dlatego nie wolno nam krytykować innych konsolek, ponieważ każda z nich ma swoje dobre jak i złe strony.
Jednak łączy je jedno: są to konsole. Sam mając Pleja darzyłem nienawiścią Saturna, Nintendo a potem DC. Jednak sytuacja zmusiła mnie do takiej, a nie innej decyzji. W tej chwili powoli oszczędzam na X-boxa, nie kupię go od razu w dniu premiery w Europie, lecz poczekam aż cena spadnie do ok.1200 zł. Nie uważam, że konsola ta zniszczy cały rynek elektronicznej rozrywki zmuszając nas (graczy) do rozbudowywania maszynek, ponieważ konsola to nie PC. Sądzę, że rywalizacja pomiędzy PS2, NGC i X-box przyniesie nam wiele korzyści. Jak wiemy Microsoft to bogata firma ale na pewno Sony nie da sobie dmuchać w kaszę i będzie chciało podjąć tę rywalizację obniżając ceny gier (podwyższając jednocześnie ich jakość), konsol, i innych dodatków. Patrząc uważnie co wyprawia Bill Gates trochę sie smucę. Microsoft podkupuje gry z różnych platform i zaklepuje sobie na nie wyłączność. Take jest HALO czy też MUNCHem... A ostatnio słyszałem że szykują się też na MGS2. Są to chwyty poniżej pasa, ale w końcu takie jest życie i taki jest dzisiejszy rynek (co nie oznacza że to popieram).
Na sam koniec nawiążę jeszcze do listu Wojtasa20 z Wirtualnej na temat powolnego znużenia się graniem. Rozumiem go w 100%. Odczuwałem to samo w ostatnim miesiącu posiadania szaraka. Dopiero zakup DC poprawił mą sytuację (ale pomimo tych wszystkich hitów mnie także już trochę nudzi to ciągłe powtarzanie się wątków w grach). Tak samo jak Wojtas20 z Wirtualnej chcę aby zostały w końcu użyte w grach hełmy wirtualne. Ale na to chyba już niedługo przyjdzie czas (a może i nie?). Na razie musimy się wszyscy cieszyć tym co mamy czyli graniem w sieci.
P.S. Pozdrowienia dla Gulasha (którego recenzje czytam od czasów AMIGI), Marcelego, całej redakcji i wszystkich graczy (may the force be with you!)

Zbyszek z Olsztyna

Dziękujemy za pozdrowienia. Moc jest z nami... Zawsze! Całkiem zgrabna historyjka. Życie gracza nigdy nie było łatwe, a ciągła pogoń za nowościami może znużyć. A receptę właśnie podał Zbyszek...

Macdonaldyzm i elaborat

Piszę, żeby poruszyć pewien problem. Żeby nie ulepić niepotrzebnego elaboratu, przejdę od razu do rzeczy. W mini recenzji filmu FF The Spirits Within Squarechick (he, he... nice nick) zwraca uwagę na fakt żenującego spłaszczenia fabuły i bohaterów, oraz amerykanizację (macdonaldyzm?) produkcji. Filmu, rzecz jasna, jeszcze nie widziałem, ale jakoś mnie to nie dziwi. Kupa kasy wywalona w design, godziny żmudnego modelowania uszu głównej bohaterki i... Scenariusz napisany na sedesie. No i to - biorąc pod uwagę pierwszy target rynkowy (Johny Bazooka, żona Lucy, synek... Dudley z Dumb Rock, Ohio) twórcy zatroszczyli się, żeby statystyczne dziecię Wuja Sama po pozbyciu się paru zielonych nie czuło zażenowania wychodząc z kina, tylko dla tego, że czegoś nie zrozumiało. Klęska. Ale przecież - całe kino SF cierpi na tę chorobę... (może cała... sztuka, i dalej - cała euro-amerykańska kultura?).
Po co ja piszę o tym do magazynu o grach, mógłby ktoś zapytać. Już wyjaśniam. Nie będę wyliczał gierm które miały płaską i żenującą fabułę, a niezły design. De gustibus non orbium coelestium ;). Czy jakoś tak. To że dla wielu FF8 dajmy na to, jest soap-space operą nie oznacza, że jest nią dla wszystkich. Zamiast tego dam jedno poważne ostrzeżenie - wszyscy, którzy widzieliście demo nowego MGS'a na PS2, odpowiedzcie sobie na pytanie - czym śmierdzi podtytuł Sons Of Liberty? A pełne patosu scenki z wielkimi eksplozjami podgrzewane muzyką Williamsa? Wreszcie zrusyfikowani szwarc-charakterowie? Ja wam powiem. Obrzydłym Star Spangled Banner'em. Macdonaldowską żenadą owiniętą w skądinąd ładny papierek. I cienkim jak Lei Fang w talii scenariuszem, który to scenariusz zapewne wielu przypadnie do gustu. Inni powiedzą - co się przejmujesz, to taka konwencja; trzeba zmrużyć oko i jest OK. Ale ja mam dosyć tej konwencji, przymykania oczu na drobne nawet przejawy tandety (jak choćby scenki w pierwszych residentach, czy głosy aktorów w HotD) i tolerowania jej w produktach, o których wielu śni sobie po nocach w oczekiwaniu na zdrową, dobrą i mądrą rozrywkę. Wciąż czekam na grę (nową, ładną, nie z klasyki) która wbije mnie całkiem w ziemię i nie da szansy na jedno „ale". I obym się mylił z tym MGS'em. Przecież inni będą równać do tej poprzeczki...
P.S. Ach... i jeszcze. Jak w zestawieniu z tym wygląda plotka mówiąca, że wydawcy życzą sobie od developerów większego skupienia się na warstwie wizualnej niż fabularnej? Ha, koniec świata, panie Dionizy.
One more thing. Nie daruję, muszę się tym podzielić. Pamiętacie czasy pierwszej Sega Rally? Wtedy widok płynącej po trasie Celiki był spełnieniem marzeń. Płynność i grafa zabijały. Teraz, choć czasem potrafię jeszcze włączyć Saturna, widzę ditheringi, piksele i duperele. SR2 jednak mnie zawiodła. Dziś mam to samo wrażenie co kilka lat temu, gdy widzę Celikę pędzącą pod słońce w GT3 na PS2... Bajka, nie? Pomyślcie, co zobaczymy za pięć lat patrząc na GT3? A za dziesięć?
Pozdrówka i trzymajcie się wszyscy.

Sylwek, Łódź.

A tu już wkraczamy na śliski grunt. Nic dodać, nic ująć. Czas na własne przemyślenia.

...

Cześć!
To, co stało się w Ameryce nie mieści się w pale. Terror przyjął niespotykane wcześniej rozmiary. Trzeba go zwalczyć raz, a dobrze.Teraz pytania: czy Amerykanie przyjmą entuzjastycznie Xboxa? Czy ta tragedia będzie miała wpływ na wyniki sprzedaży? Czy będą myśleli o grach? Bo teraz wszystkie te przyziemne sprawy zeszły na dalszy plan.
Według mnie Bill powinien przesunąć premierę Xboxa o kilka miesięcy. Inaczej premiera nowej konsoli Microsoftu może przejść bez większego echa, albo chociaż nie będzie taka, jak powinna. Choć mogę się mylić i to, co się wydarzyło w USA nie będzie miało wpływu na sprzedaż X-a. Zobaczymy. W każdym bądź razie życzę powodzenia Małemumiękkiemu na rynku konsol, bo zdrowa konkurencja zawsze jest OK.

Wanton, Opole

Masz oczywiście rację, to straszna tragedia. Straszna. I rzeczywiście - Microsoft opóźnił termin amerykańskiej premiery Xboxa o... Tydzień. Konsola wystartuje 15 listopada. Oficjalna notka Małegomiękkiego tak wyjaśnia potrzebę opóźnienia: firma potrzebuje więcej czasu na wyprodukowanie minimum 600 tysięcy konsol na premierę.
Tragedia w Ameryce wpłynęła praktycznie na wszystko, także na rynek gier. W newsach mogliście przeczytać o licznych opóźnieniach, niewykluczone też, że była ona przyczyną niskiej sprzedaży Gamecube w Japonii. Jednak świat powoli otrząsa się - trzeba przecież żyć dalej. Jedyne, co nam pozostaje to śledzić dane o premierze tej konsoli...

ukrywam, że TEKKEN 3 też wyciągnął mi kilka dni z życiorysu. Moja święta trójka to: Lei, Jin i Hwoarang. Mam dwa marzenia: dostać się na ASP i kupić sobie PS2. Z utęsknieniem śledzę pracę ludzi z Capcom nad DEVIL MAY CRY. Dante jest niczego sobie... Ciekawa też jestem konwersji Finali na PS2. Tylko kiedy to będzie?
Przeszło połowę mojego życia spędziłam albo z joystickiem, albo z padem i jestem z siebie zadowolona. Nie zamierzam zmieniać mojego hobby, będę wierna szarakowi aż do jego naturalnej śmierci, a następnie - PS2. Kocham ołówki, dlatego dużo rysuję, jest tylko problem że moje prace zajmują dużo miejsca (posyłam fotki). [...]
Gry mocno potrafią wpłynąć na człowieka, tak przynajmniej było ze mną. Teraz do wielu rzeczy zaczynam podchodzić zupełnie inaczej...
Nie potrafię i nie umiem oddać się jednej tylko firmie. Squaresoft stworzył najpiękniejsze eRPeGi. Chłopaki z Namco bijatyki, Konami podarowało światu MGS'a i nauczyło prawdziwego strachu w Silent Hill. Podziwiam tych wszystkich ludzi, chciałabym każdemu z nich uścisnąć dłoń, podziękować za to co zrobili... i nadal robią.

Oliwka

Ohayo!

Po pierwsze: Pozdrawiam całą redakcję NEO+.
Po drugie: Jestem wielką fanką serii DEAD OR ALIVE i z niecierpliwością czekam na jej trzecią część [..]
Po trzecie: Moja przygoda z grami zaczęła się dawno, w czasach Pegasusa. Ale na poważnie zainteresowałam się nimi, gdy mój brat (Oniisan!) przyniósł do domu PlayStation i SOUL BLADE. Ach, to była gra! Do tej pory nie widziałem lepszego intro (nawet to z VALKYRIE PROFILE nie zrobiło na mnie takiego wrażenia). Od SB minęło już dużo czasu a ja poznałam wiele innych gier. W efekcie moimi ukochanymi produkcjami są te z gatunku RPG (seria FF, CHRONO TRIGGER, CHRONO CROSS, XENOGEARS, wspomniana już VP i wiele innych).
Powalił mnie list autorstwa Tyczka 18. Kolega T18 zjechał totalnie i wdeptał w ziemię tak miłowany przeze mnie gatunek gier. Zatem posłuchaj (przeczytaj) Tyczku:
Jeżeli ktoś nie ma ani krzty wyobraźni to nie odkryje piękna RPG-ów. Jeśli według Ciebie: „RPG i RTS to najbardziej ohydne, bezsensowne i badziewne gry" to ja Ci współczuję. Bo jaki sens mają gry, w których kierujesz gościem z tłustymi włosami (w najlepszym razie łysym), zakolczykowanym, w brudnych skórzanych ciuchach, który obija gęby wszystkim napotkanym przechodniom? Moim zdaniem te właśnie produkcje są ohydne w porównaniu, z na przykład : CHRONO CROSS. Ale tych dwóch gatunków gier nie można porównywać. RPG-i wymagają zastanowienia się, przeanalizowania treści i wniknięcia w jej głębię. Debilne, moim zdaniem, gry typu PUNISHER nie mają takich potrzeb. Twierdzisz, że PUNISHER, FINAL FIGHT i VENDETTA nigdy nie powinny odejść w zapomnienie. Tak samo jest z BREATH OF FIRE, CHRONO TRIGGER, SUIKODEN i serią FF - są to legendy Role Playing Games. Możesz je obrzucać mięsem, ale i tak tego nie zmienisz.
Uważasz że wszystko było OK., dopóki PS2 nie pojawiła się na rynku. A co miało robić Sony, kiedy nadszedł Dreamcast a na horyzoncie zamajaczyły kolejne platformy Next-Gen? Może siedzieć z założonymi rękami i czekać, aż wszystkie możliwości PlayStation zostaną wykorzystane i wielkie firmy powoli wycofają się z produkcji gier na tą konsolę? Przecież w tym małym, szarym 32 - bitowym pudełku nie zostało już nic do odkrycia. Pojawiła się PS2. Nowa konsola = nowe możliwości. To mówi samo za siebie. A że wielu graczy nie stać na nowe dziecko Sony? Znam ten ból, ale cóż takie są realia naszego świata...
A tak w ogóle, to jestem wesołą trzynastolatką, uwielbiam SOUL CALIBUT i DOA2, nie przepadam za TEKKENem - mało tam ładnych chłopców. Tylko Hwoarang...
I tym akcentem kończę.

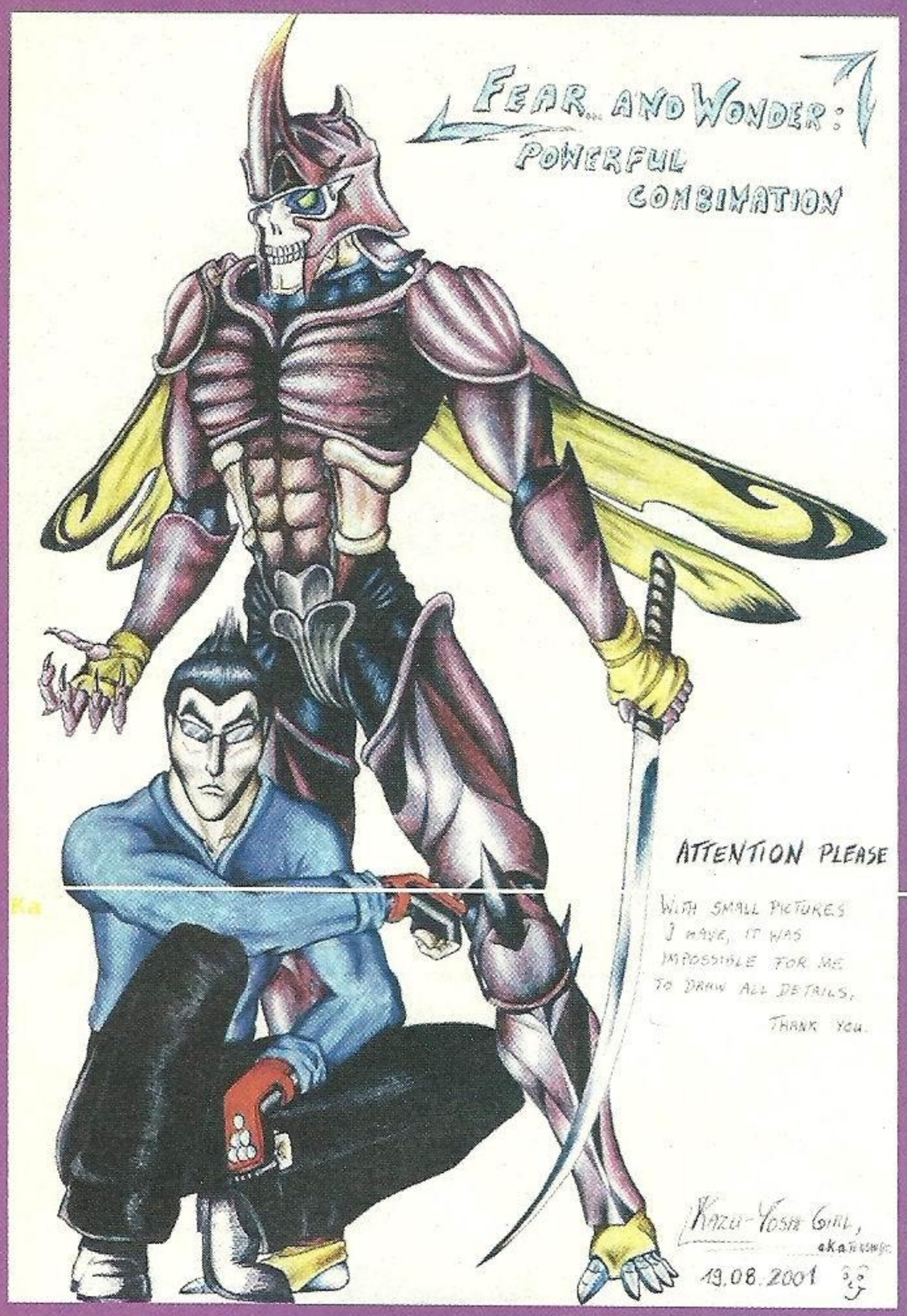
MiNa

Rozpisały się nam dziewczyny, rozpisały. Bardzo nas to cieszy (naprawdę!). Okazało się że mnóstwo przedstawicielek płci pięknej kocha gry. Wystarczyło je tylko zachęcić do wyjścia z ukrycia i podzielenia się swoimi poglądami z resztą konsolowej społeczności. Oczywiście dziewczyny najbardziej lubią RPG, ale jak widać bijatyki też przypadły im do gustu. Musimy jednak zaznaczyć, że czujemy się trochę zazdrośni o tych wszystkich „wirtualnych" bohaterów... Jednak patrząc z drugiej strony: łatwiej będzie zapalonym graczom dogadać się z grającą dziewczyną/chłopakiem, niż z taką/takim, co bezmyślnie potępia tą formę rozrywki. MiNa pomimo młodego wieku wykazuje mnóstwo zdrowego rozsądku. Nie należy bez zastanowienia i co najważniejsze bezpodstawnie krytykować innych gatunków gier. Tym bardziej nie powinny podlegać takiej ocenie gusta graczy. Żyj i pozwól żyć innym...

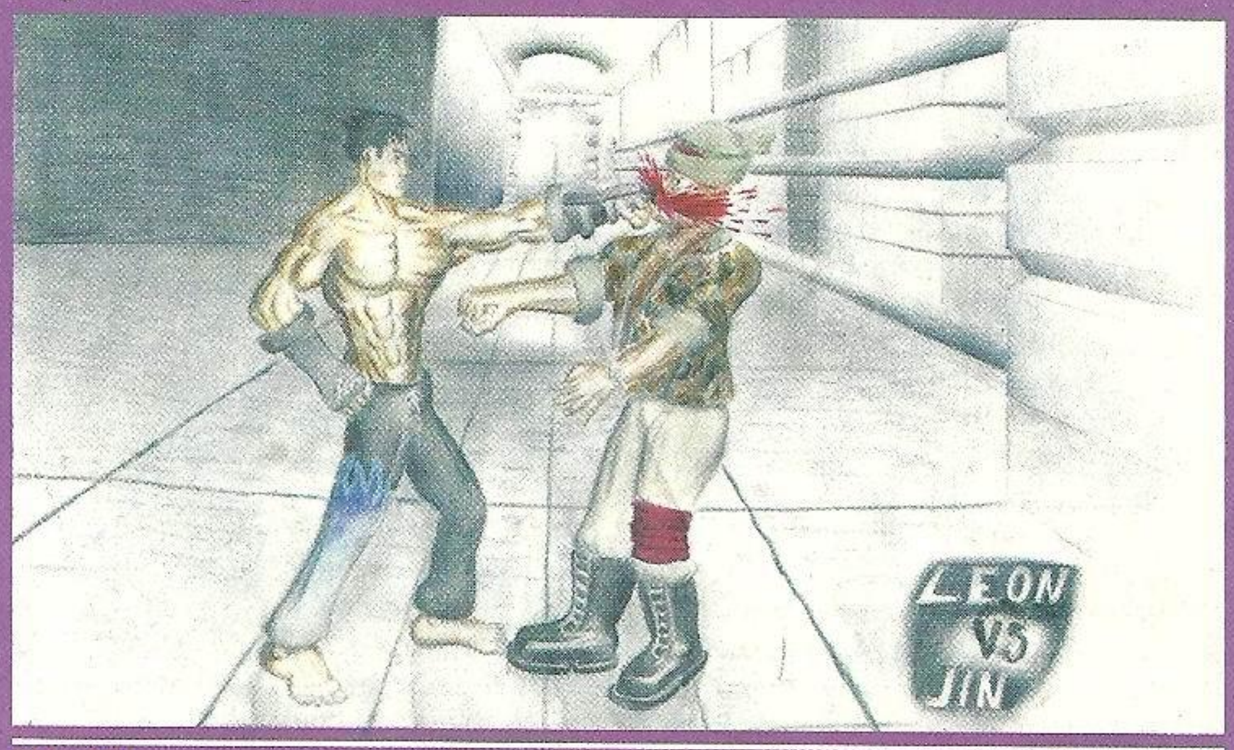
Galeria NEO PLUS

Cześć!
W tym miesiącu przyszło mało rysunków. Może rozpoczęcie szkoły podziałało na was mobilizująco do nauki i nie mieliście zbyt wiele wolnego czasu na rysowanie? Hmm. Może za miesiąc będzie lepiej. A na razie cieszmy się tym, co mamy.

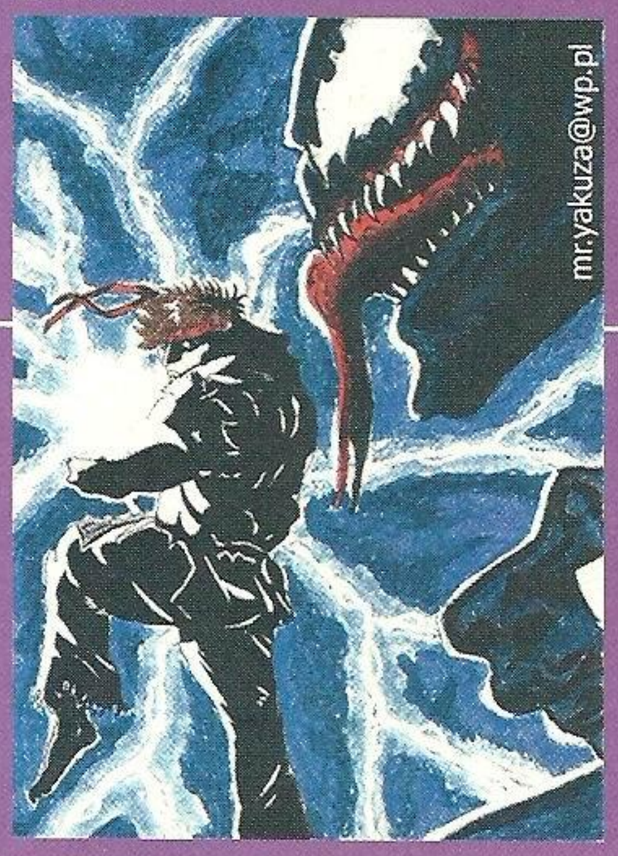
Kazu-Yoshi Girl



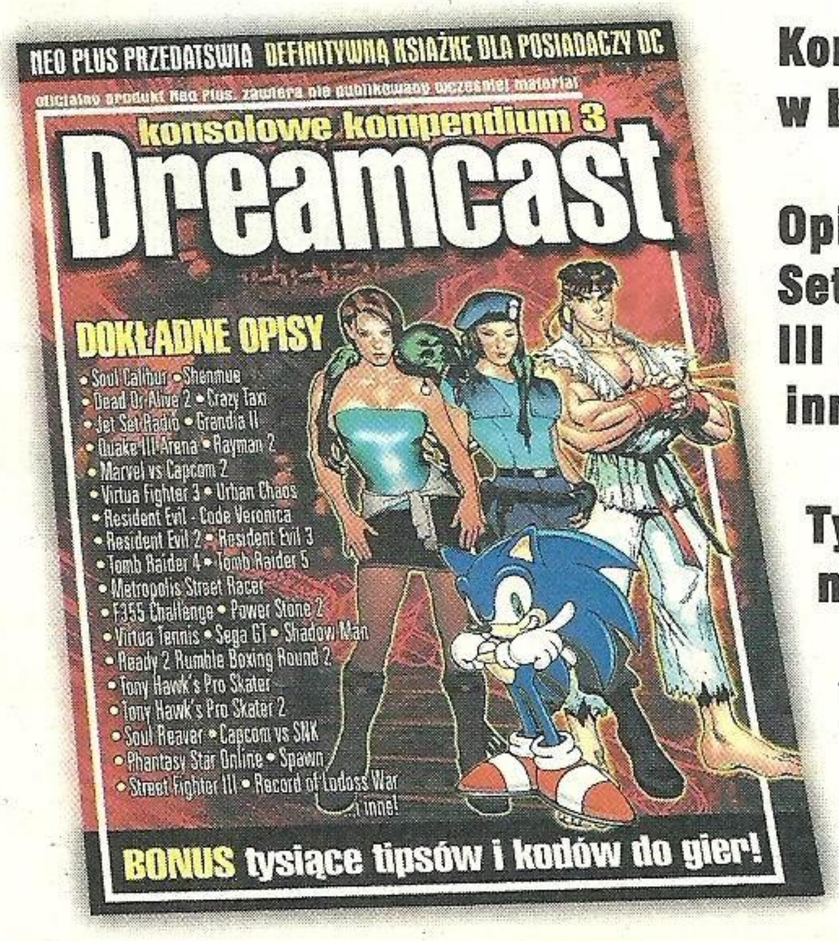
Bogdan Nurzyński



Yakuza



NIEZBĘDNIK KAŻDEGO FANA DREAMCASTA



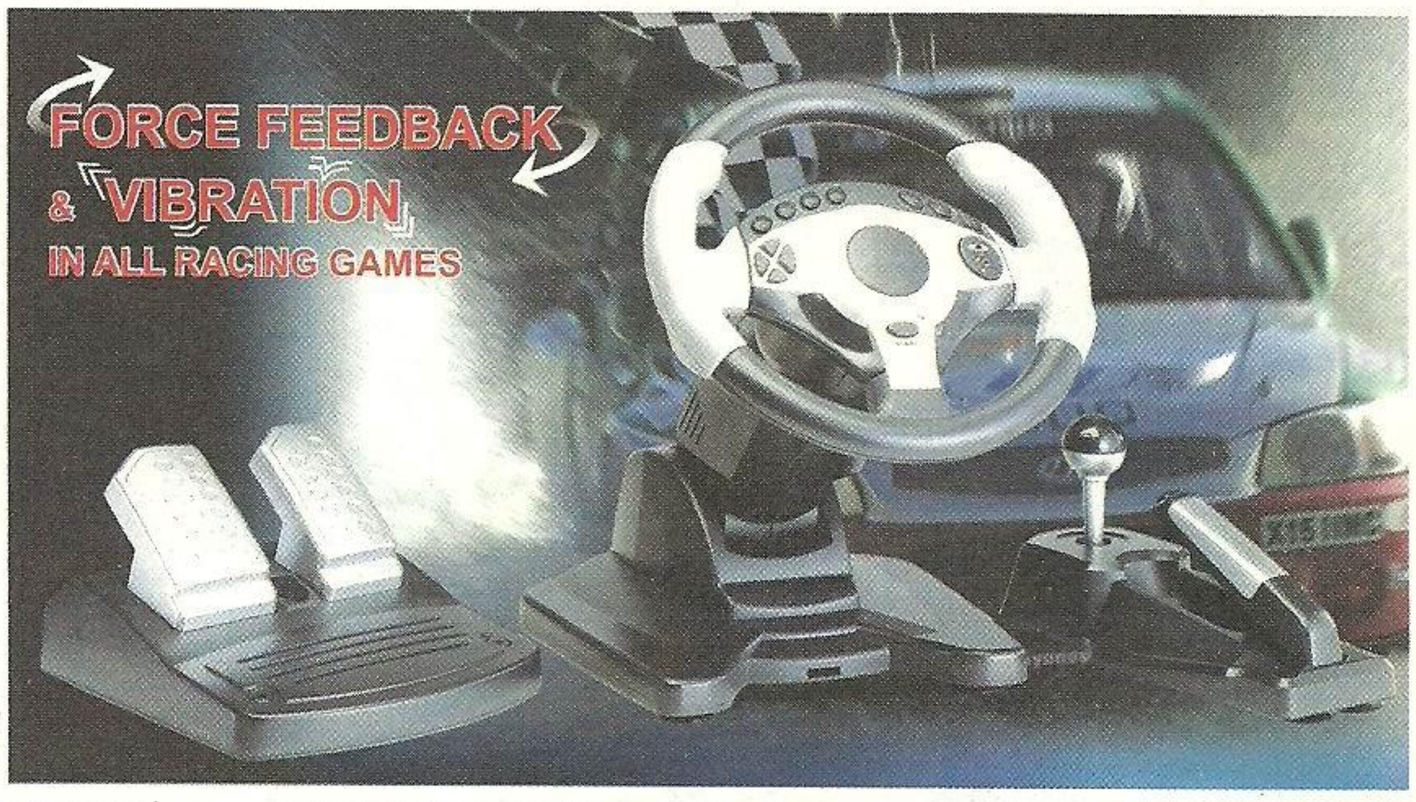
Kompendium 3 DC to ponad 40 opisów do największych hitów w bibliotece Dreamcasta!

Opisy, których nie znajdziecie nigdzie indziej: Soul Calibur, Jet Set Radio, Dead Or Alive 2, Sega GT, Virtua Fighter 3, Quake III Arena, Metropolis Street Racer, Marvel vs Capcom 2 i wiele innych!

Tysiące kodów i tipsów do niemal wszystkich dostępnych gier na Dreamcasta!

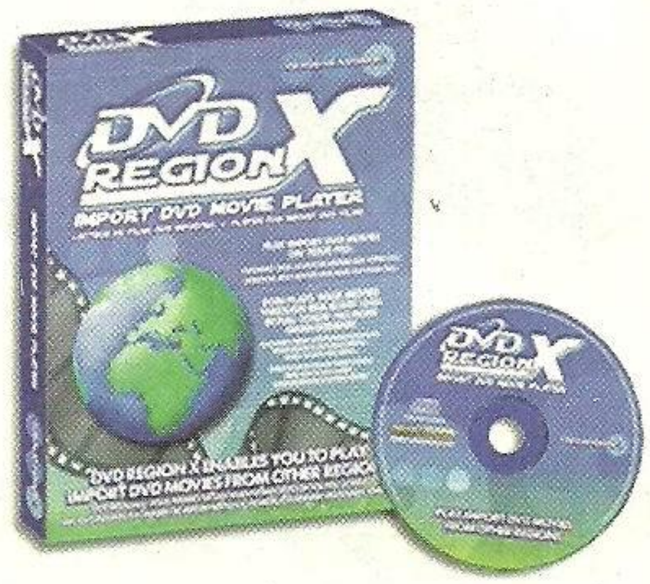
Wyciśnij wszystko ze swoich ulubionych gier: Shenmue, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Tennis i masy innych pozycji!

PS Twin Turbo 2 Force Feedback



Oto kolejna kierownica do konsol Sony. Pewnie wielu z Was jest już znany jej starszy brat, który swoją solidna konstrukcją i przyzwoitą ceną zasłużył na uznanie graczy. Ten model jest jednak dużo lepszy i plasuje się gdzieś pomiędzy pierwszym modelem, a kierownicą Logitecha do GT3, z tym że bliżej tej ostatniej.
A to dlatego, że jak pewnie zauważyliście, jest wyposażony w Force Feedback. A raczej w coś co go udaje (emuluje). Sprytni producenci tej kierownicy wpadli na genialny w swej prostocie pomysł: kierownica jest podłączona do standardowego portu dla pada w konsoli. Przetwarza więc sygnały przeznaczone dla Dual Shocka i przekazuje je do silniczków w kierownicy, które zaczynają pracę i utrudniają prowadzenie samochodu. Nie jest to może taka rewelacja jak w przypadku oryginalnego Force Feedback, ale zawsze to coś.
I to duże coś! Wrażenie jest świetne. Dla tych, co nigdy nie poczuli, jak działa prawdziwy FF efekt może być powalający. Szczególnie dobrze zachowuje się to kółko podczas wyścigów w GT3 trybie Rally. Powód jest prosty: funkcja FF działa tylko wtedy, gdy są mocne wibracje, a tych w tym trybie nie brakuje. Niestety - nie można doświadczyć oporu kółka na zakrętach - nie ma więc żadnych problemów z zakładaniem „kontry", gdy siła odśrodkowa próbuje nas wyrzucić z toru. Ale to niewielki minus w porównaniu z następnymi plusami tego produktu.
Po pierwsze: działa nie tylko z GT3. Wprawdzie kółko Logitecha będzie działać z innymi grami, ale dopiero z tymi, które ukażą się w przyszłości. Ale co ze starszymi grami na PlayStation 1 i 2? Nic - można o nich zapomnieć! W przypadku kierownicy, która kosztuje ponad 600 złotych, jest to gigantyczny problem. Natomiast w przypadku PS TT 2 FF nie ma takiego problemu. Ta kierownica obsługuje wszystkie gry wyścigowe wydane na PS i PS2! Tak, to prawda!
Wprawdzie nie ma róży bez kolców - czasami wychodzi jej to średnio i nie zawsze FF się załączy, ale i tak jest świetnie w porównaniu do konkurencji.
Po drugie: cena. Ta kierownica jest wybawieniem dla osób, które szukają dobrego i bardzo solidnego produktu, posiadającego możliwości zbliżone do wielokrotnie wspominanego już produktu firmy Logitech. Kosztuje jedyne 379 złotych i jest warta tych pieniędzy. Tym bardziej, że jest naprawdę dobrze wykonana. Z wyglądu jest trochę podobna do oryginalnej kierownicy do GT3. Kółko ma gumowe uchwyty aby ręce się nie ślizgały. Dobrze rozłożone są tu przyciski. Ma również solidne i efektownie prezentujące się pedały i bardzo fajną dźwignię zmiany biegów oraz ręczny hamulec.
Kierownica może emulować tryb Dual Shocka, NegCona i standardowego pada do PS. Można ją także „uczyć" i zmieniać sobie obłożenie przycisków. Na koniec jedna bardzo ważna uwaga - aby Force Feedback w tej kierownicy działał poprawnie potrzebne jest dodatkowe źródło zasilania o napięciu 12 Volt podłączany do gniazdka w kolumnie kierownicy.
Choć uważamy, że propozycja jest naprawdę świetna, radzimy jednak przetestować w sklepie przed zakupem.
Kontakt: Manta (22) 643-54-20

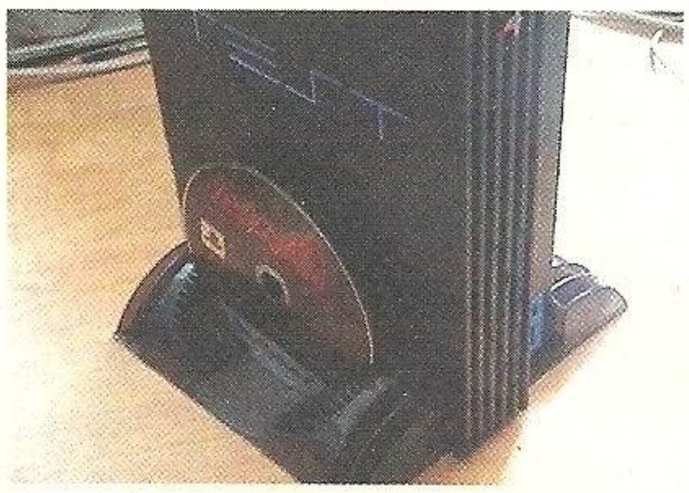
DVD Region X



DVD REGION X to przystawka do Playstation2, na którą czekaliśmy od dawna. Umożliwia ona oglądanie filmów DVD bez względu na ich region. Możemy sobie na przykład ściągnąć amerykańskie filmy i oglądać bez problemu i nerwów. Mało tego - DVD REGION X radzi sobie doskonale nawet z efektem tzw. „zielonego ekranu", kiedy to sygnał NTSC zmienia nam wszystkie niemal kolory w odcienie zieleni.
Wygląda więc na to, że jest tu wszystko, czego potrzeba widzom małych ekranów. W skład zestawu wchodzi cartridge i płyta z oprogramowaniem. Umieszczamy cart w porcie karty pamięci, a następnie uruchamiamy oprogramowanie. Wybieramy sobie następnie region, z którego pochodzi płyta i przekładamy płytę z filmem do konsoli. PlayStation2 ustawia się niejako na wybrany region. Dzięki temu, przy kolejnym oglądaniu płyty z wybranego wcześniej regionu, nie musimy rozpoczynać od nowa całej procedury wymiany płyt, a po prostu od razu wkładamy film. Prosto, łatwo, przyjemnie. Autorzy przystawki zapowiadają nowe sterowniki do tego urządzenia, które za darmo będzie można ściągać z Internetu. Nic dodać, nic ująć. **kontakt: Ultima (22) 624-78-16**

Vertical Stand z CD-BOX

Oto nowa propozycja w dziedzinie podstawek do Playstation 2 - Vertical Stand z CD-Box do Playstation 2. Rzecz wygląda tak. Podstawka wykonana jest z półprzezroczystego plastiku. Dość lekkiego. Dzięki niej stawiamy Playstation2 w pozycji pionowej i martwimy się lub nie - zależy od charakteru. No dobra. Załóżmy, że nie będziemy się stresować, nie mamy kotka, pieska, ani nieuważnej mamy. Konsola stoi. Podstawka oferuje nam jednak nieco więcej - tajemniczy CD-Box. Co to takiego? Do podstawki przymocowane są „skrzydełka", w które wetknąć można dziesięć gołych płyt. Tu rodzi się kolejna wątpliwość - kto z Was wsadzi gołe płyty w przegródki podstawki? A gdzie wsadzić pudełka? Odkryliśmy! Redakcyjny test wykazał, że w miejsce konsoli można wsadzić pięć oryginalnych pudełek! Tylko... Coś tu nie gra, prawda? Albo konsola, albo pudełka? Wizerunek tego dodatku macie. Przysłowie podwórkowe powiada: „Każda potwora znajdzie swojego amatora". Może i komuś z Was jednak Vertical Stand z CD-Box do Playstation 2 przypadnie do gustu.
Kontakt: Manta (22) 643-54-20

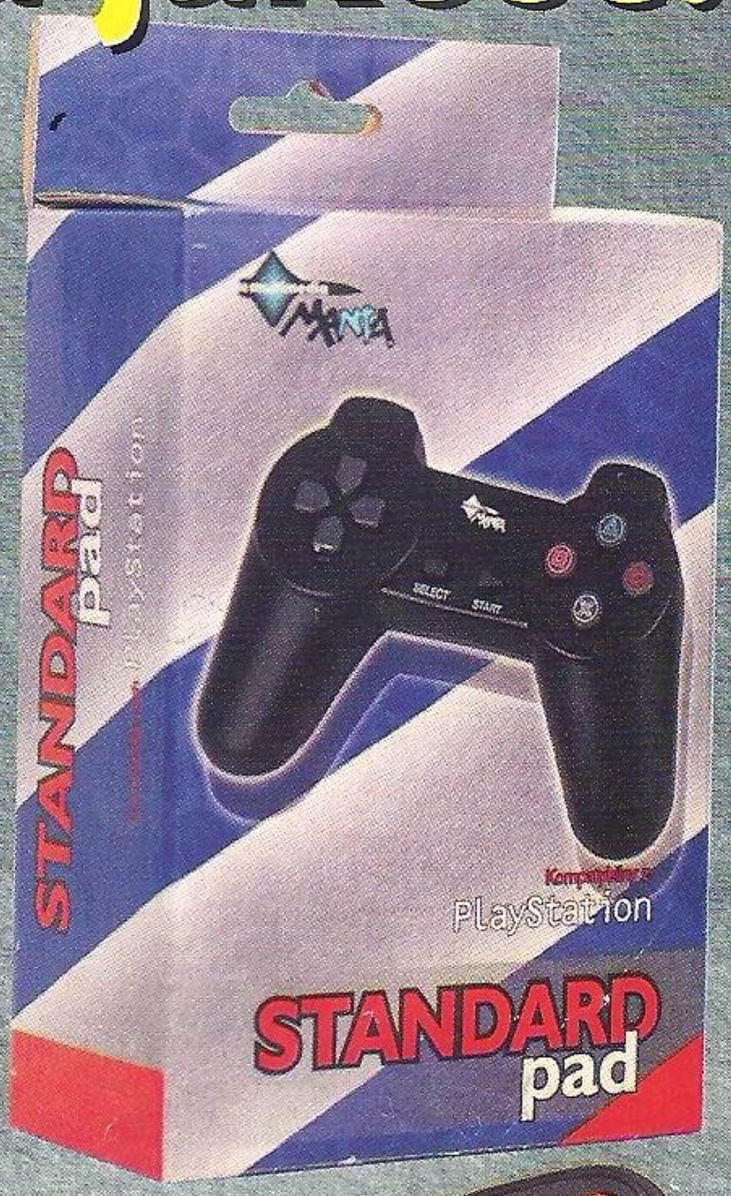


3 in 1 Set do PS2

Druga podstawka do Playstation2 w dzisiejszym teście, to zupełnie co innego. Jest masywna, estetyczna i z bardzo konkretnym zastosowaniem. Spełnia ona bowiem dwie dodatkowe funkcje (oprócz standardowej funkcji „podstawkowej"). Po pierwsze jest... multitapem, czyli przejściówką, dzięki której można podłączyć do PS2 4 joypady. Wtyczkę na krótkim przewodziku umieszczamy w pierwszym gnieździe karty pamięci i joypada. Jak to się dzieje? Wtyczka jest na końcu rozdwojona. Dobra. W podstawce są cztery gniazda na joypady i karty pamięci. Łatwo policzyć zatem, że teraz do całej konsoli możemy podłączyć już pięć joypadów i tyleż kart pamięci. Ale to nie wszystko. W podstawce znajduje się także port podczerwieni i - niespodzianka - do zestawu dołączony jest pilot. Proszę, proszę! Można oglądać filmy na DVD z wygodnym pilocikiem, przy kawie i paluszkach, daleko od konsoli. To jest to! Wypada wspomnieć, że podstawka przekazuje też impuls drgania do joypadów. Jesteśmy pełni uznania dla tego sprytnego urządzenia. Wykonane porządnie, z twardego plastiku, na powierzchni ciekawa struktura żeberkowa, a do tego multitap i pilot. Żyć, nie umierać. Przystawka nazywa się 3 IN 1 SET DLA PS2.
Kontakt: Manta (22) 643-54-20

multimedia MANTA

Od dziś nowa, najlepsza jakość!



Vertical Stand

z CD-Box do PlayStation 2

...i wiele innych

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

multimedia MANTA

MANTA

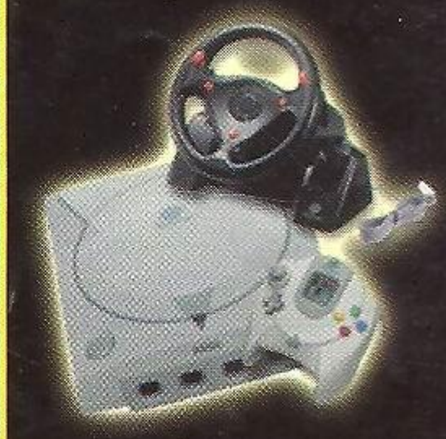
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

radocha.pl

... zawsze do przodu!

Dreamcast™

www.dreamcast.pl



konsola 699,-
kierownica +349,-
~~1048,-~~

699,-

konsola 699,-
arcade 249,-
gra + 99,-
~~1047,-~~

699,-

99,-

Nowe ceny gier:
nowości:
od 149,- do 199,-
seria Millennium:
od 69,- do 99,-

dostępne
150 tytułów

teraz tylko ...

499,-

Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a, 82-300 Elbląg,
tel. 055 2 363 363, fax 055 2 363 366

Lanser.net